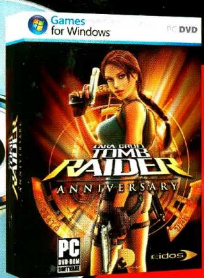
GROSSER JAHRESRÜCKBLICK 2010



www.pcaction.de



VOLLVERSION AUF HEFT-DVD

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

VIDEOS: Dead Space 2, Mass Effect 3, The Elder Scrolls 5 u. v. m.
GRATISPIEL: Last Chaos **MODS & MAPS:** STALKER-Special u. v. m.

SPECIAL | Diese Shooter-Klassiker zum Sparpreis müssen Sie einfach gezockt haben!

15 TOP-SHOOTER UNTER 15 EURO



VORSCHAU | Hammergrafik, genialer Mehrspielermodus, riesiger Spielumfang: Wir haben die PC-Fassung ausführlich gespielt!

ASSASSIN'S CREED BROTHERHOOD

JUBILÄUM 15 JAHRE PC ACTION

MEGA-GEWINNSPIEL

Preise im Wert von **10.000 €**

Wertvolle Hardware, coole Sammler-Editionen, geniale Fan-Artikel und jede Menge erstklassiger PC-Spiele

02/2011 | € 5,50



4 195002 705506 02

Österreich € 6,20; Schweiz sfr 11,-; Dänemark dkr 55,-; Holland, Belgien, Luxemburg € 6,50; Frankreich, Spanien, Portugal, Italien, Griechenland € 7,50

AUF 40 SEITEN: DIE TOP-SPIELE DER NÄCHSTEN MONATE

Dawn of War 2: Retribution
Die Fortsetzung der Strategieserie

Batman: Arkham City
Der dunkle Ritter ist zurück!

Dragon Age 2
Endlich ausführlich angespielt!



The Witcher 2: Assassins of Kings
Das Rollenspiel des Jahres?

Dead Space 2
Weltraum-Horror mit Gänsehautgarantie

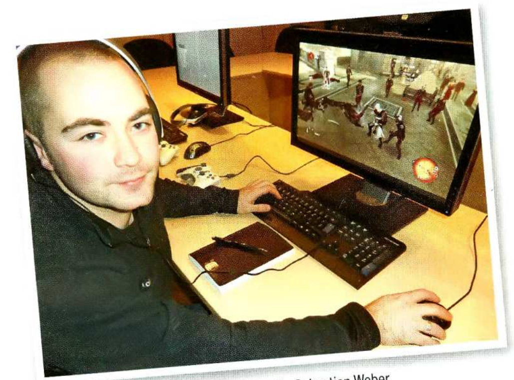
Operation Flashpoint: Red River
Die Taktik-Shooter-Serie geht weiter

Happy Birthday, PCA!

Sie haben es bestimmt schon auf der Titelseite gelesen oder anhand der Überschrift geahnt: Ihr PC-Lieblings-Spielemagazin feiert ein ganz besonderes Jubiläum. **Die PC ACTION zählt mit dieser Ausgabe 15 Lenze** – in Zeiten des (angeblich) allwissenden Internets, angesichts allgemein stagnierender Abonnentenzahlen und sinkender Print-Auflagen eine geradezu bemerkenswerte Leistung. Natürlich sollen auch Sie davon profitieren: Sie finden in dieser Ausgabe einen kleinen Rückblick auf 15 Jahre PCA mit besonderer Betrachtung der Erstausgabe und ein **Mega-Gewinnspiel mit interessanten, außergewöhnlichen Preisen** im Gesamtwert von über 10.000 Euro. Eine besondere PC ACTION erfordert natürlich auch eine besondere Vollversion und was könnte passender sein als das Jubiläums-Remake eines echten Action-Klassikers? **Tomb Raider: Anniversary** erzählt die Geschichte des ersten Teils neu und macht dank zahlreicher cooler Gameplay-Elemente und kniffliger Aufgaben höllisch viel Spaß.



Ein literarisches Meisterwerk Die Erstausgabe der PC ACTION.



Ausführlich gespielt In Montreal durfte Sebastian Weber die PC-Version von **Assassin's Creed:Brotherhood** antesten.



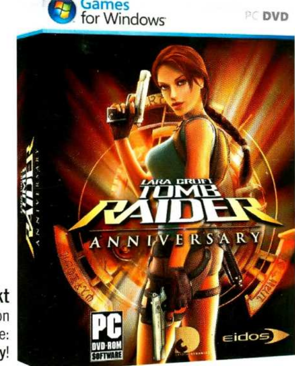
Gut drauf Redakteur Felix Schütz hat die **Witcher 2**-Macher besucht.

Aber auch abseits des Jubiläums haben wir tolle Themen für Sie: **In unserem großen Serienreport beleuchten wir die wichtigsten Spielereihen**, entschlüsseln, was ihren Erfolg ausmacht, und verraten, wie es 2011 weitergeht. Was in der ersten PCA im neuen Jahr nicht fehlen darf, ist natürlich ein lockerer Rückblick auf die wichtigsten Spiele-Ereignisse das vergangenen Jahres. Der Testbereich ist zwar in diesem Monat wegen ausbleibender Neuerscheinungen nicht gerade üppig bestückt, enthält aber durchaus ein paar echte Schmankerl. **Bejeweled 3** fasziniert dank neuer Spielelemente nicht nur Gelegenheitsspieler, **Deathspank** bietet abstrusen Humor für **Diablo**-Jünger und **Super Meat Boy** treibt jedem Jump&Run-Fan die Freuden- und manchmal auch die Frustationstränen in die Augen.

Im über **40 Seiten umfassenden Vorschaubereich** stellen wir diesmal vor allem Titel näher vor, die Sie in Kürze auf Ihrer Festplatte begrüßen dürfen. Highlights: unsere Titelstory **Assassin's Creed: Brotherhood**, das wir erstmals auf PC anspielen durften, **The Witcher 2: Assassins of Kings**, für das wir extra nach Polen gejettet sind, und **Dead Space 2**, die Fortsetzung, auf die jeder Horror-Fan sehnlichst wartet.

Bevor wir Sie diese Ausgabe erkunden lassen, wollen wir uns noch für Ihre Treue bedanken und hoffen, dass wir mit Ihnen zusammen die nächsten 15 Jahre PC ACTION erleben.

Wir wünschen Ihnen viel Glück bei unserem Gewinnspiel und viel Spaß mit dieser besonderen Ausgabe Ihres Lieblings-PC-Spielemagazins!



Passt perfekt
Ein Jubiläumsspiel als Vollversion der PCA-Jubiläumsausgabe: **Tomb Raider: Anniversary!**

HEFTINHALT

Tests, Vorschauen, Specials: Die Themen der aktuellen Ausgabe.



Vorschau | Assassin's Creed: Brotherhood

JÜRGEN MEINT: Geniale Grafik, spannende Mehrspieler-duelle und eine packende Story: Das neue Assassin's Creed ist der Höhepunkt der Serie.

Heftinhalt 02/11

► mit einem solchen Pfeil gekennzeichnete Artikel sind Titelthemen



Extra | 15 Jahre PC ACTION

CHRISTOPH MEINT:
Ihr Lieblingsmagazin feiert Geburtstag! Wir blicken zurück auf 15 Jahre PCA und verwöhnen Sie mit einem Mega-Gewinnspiel!



Vorschau | The Witcher 2

MARC MEINT:
Die Rollenspielfortsetzung des Jahres: Hexer Geralt tötet wieder fiese Monster, verführt Frauen und löst Quests im Dutzend.

DVD-INHALT

VOLLVERSION
Tomb Raider: Anniversary

CLIENTS
Last Chaos

VIDEOS (SEITE 2)
Apache: Air Assault
Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam
Alarm für Cobra 11: Das Syndikat
Dead Space 2
Dungeons
Nail'd
Schrott des Monats: Modern War – Somalian Pirates
Super Meat Boy
Vollversion: Tomb Raider – Anniversary
The Witcher 2: Assassins of Kings
Wintersports 2011: Go for Gold

TRAILER (SEITE 2)
Mass Effect 3
The Elder Scrolls 5: Skyrim

MODS & MAPS
Doom 3
- Ruiner

Crysis Wars
- Violarium

Fallout 3
- Claw Peak
- GTS Global Travel System

Fallout: New Vegas
- FOMM – Fallout Mod-Manager
- G.E.C.K.: Garden of Eden Creation Kit
- Nevada Skies – Weather Effects
- New Vegas Bounties 1
- Underground Hideout New Vegas

STALKER: Call of Pripyat
- CoP Remix

STALKER: Clear Sky
- Clear Sky Complete

S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl
- Priboi Story
- Realism Mod
- SAWM Serilas' Advanced Warfare Modification

Stronghold
- Pfad der Rache

EXTRAS
PCA-Titelsong
- Deathtrap: Barriers

TOOLS
7-Zip
Adobe Reader
DirectX
Gamers.IRC
VideoLAN VLC Media Player
WinRAR

SPIELE IM HEFT

DIE REDAKTION

Diese schwer schuftenden Schreibsklaven arbeiten sich jeden Monat die Finger für Sie blutig.

WOLFGANG FISCHER // LEITENDER REDAKTEUR



Sport, Rollenspiele, Action-Adventures

BEDANKT SICH GANZ HERZLICH:
... bei allen Industriepartnern, die tolle Jubiläumsgewinnspielpreise gestiftet haben! Großes Kino, Freunde!

BEDANKT SICH NOCH HERZLICHER:
... beim Kameramann des Jubiläums-Specials auf der DVD. Wer hätte gedacht, dass es Kameras gibt, die einen nicht nur etwas dicker, sondern regelrecht fett wirken lassen?

HAT KEINE:
... guten Vorsätze, die er dann eh nicht einhält.

PATRICK SCHMID // TRAINEE



(Action-)Adventures, Rollenspiele, Shooter

WURDE:
... mit dem **Super Meat Boy**-Virus infiziert. So böse schwer und trotzdem extrem motivierend war schon lange kein Spiel mehr.

SAH:
... endlich mal **Inception** und war tief beeindruckt. Kuriosester und gleichzeitig bester Film seit Langem.

FREUT SICH:
... auf zwei Wochen Urlaub nach Weihnachten!

JÜRGEN KRAUSS // REDAKTEUR



Kabumm/Zisch/Hüpf/Peng Peng

SPIELT:
... a) **Super Meat Boy** und b) mit dem Gedanken, EA wegen **BC2: Vietnam** zu verklagen – es stiehlt all meine Freizeit!

HÖRT:
... a) The Trons und b) nicht auf die Unfähigen, die meinen, dass **Super Meat Boy** mit Tastatur unspielbar wäre!

SIEHT:
... a) mal wieder **Big Bang Theory** und b) nicht immer so beknackt aus wie auf obigem Weihnachtsfeier-Foto.

MARC BREHME // REDAKTEUR



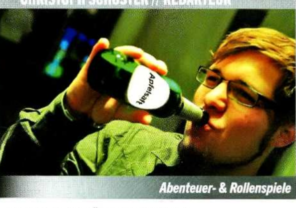
Adventures, Rollenspiele, Mods

ARBEITET:
... im Urlaub einen PC-Spielestapel ab: **Two Worlds 2**, **Arcania**, **NfS: Hot Pursuit** und endlich **Fable 3** (Xbox 360).

SIEHT:
... mit seinen neuen Kontaktlinsen nun endlich alle Bälle richtig scharf – auch die der weiblichen Mitspielerinnen.

FASST:
... den Vorsatz, keine guten Vorsätze mehr zu fassen.

CHRISTOPH SCHUSTER // REDAKTEUR



Abenteuer- & Rollenspiele

ENTWICKELTE ÜBER DIE JAHRE:
... eine Abneigung gegen Weihnachten. BÄH!

SCHLIESST EIN EXQUISITES MUSIKJAHR AB:
... mit starken neuen Scheiben von Bad Religion, Motörhead und Ex-Onkel Stephan Weidner.

VERZOCKT DIE FEIERTAGE MIT:
... **Beat Hazard** (Synapsen-Overkill!), **Amnesia** (Gruseln bis zum Herzkasper) und **AC: Brotherhood**.

DOMINIK SCHMITT // VIDEO-REDAKTEUR



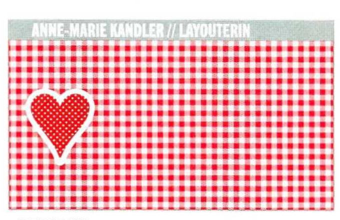
Alles, was ich von der Couch aus spielen kann

SPIELT:
... **Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam**. Brauche noch dringend das Achievement für Level 22!

SIEHT ÜBER WEIHNACHTEN:
... die **Rambo**-Quadrilogie, **It's a Trap** und **Scott Pilgrim**.

SCHMÖKERT:
... im fantastischen Making-of-Buch über **The Empire Strikes Back** von J.W.Rinzler.

ANNE-MARIE KANDLER // LAYOUTERIN



FRAGT SICH:
... warum die Redakteure immer wieder Bilder im Hochformat für diese Seite anschleppen, vielleicht gehört das aber auch so ... oder, Wolfgang, Sascha?

WIDMET:
... die nächsten Zeilen ihrem Schatzi. Alle, die das nicht sind, jetzt mal die Augen zumachen und nicht weiterlesen! Ich wünsche dir den besten Start in deiner neuen/alten Heimat, mein Flups ♥♥♥☺

SEBASTIAN BIENERT // LAYOUTER

SPIELT:
... mit dem Gedanken, die nächste Computec-Weihnachtsfeier auszusetzen, denn es artet meist auf so grausame Weise aus – und das Schlimmste ist, dass man sich erst am nächsten Arbeitstag und unter Vorlage von Beweisfotos daran erinnert.

WÜNSCHT SICH:
... dass der Verdrängungsmechanismus des Gehirns bald wieder einsetzt.

SASCHA LOHMÜLLER // REDAKTEUR — STARGAST



Ego-Shooter, Action, Sport, (Online-)Rollenspiele

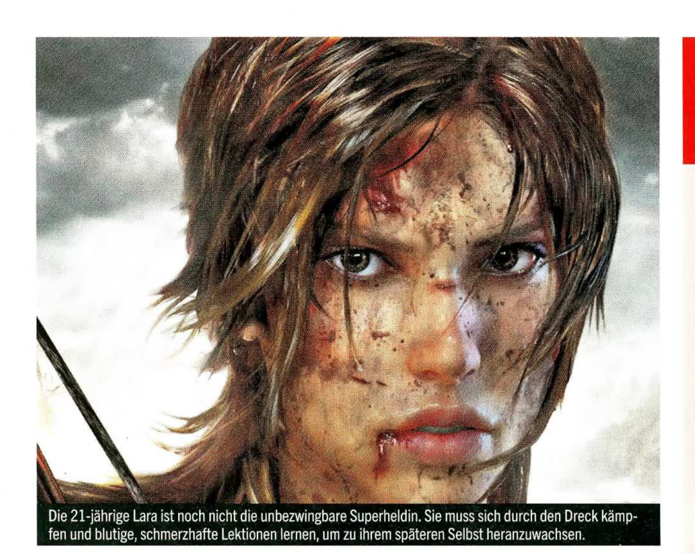
SPIELT:
... **BC2: Vietnam**, **BC2**, **Black Ops**, **Cataclysm**

FREUT SICH:
... auch mal wieder in der PCA vertreten zu sein. An dieser Stelle einen schönen Gruß an meine fünf Urenkel.

FEIERT:
... Weihnachten besinnlich, das neue Jahr feuchtfröhlich und danach wahrscheinlich krank. Hm, vielleicht sollte ich das lieber nicht publik machen?

MAGAZIN

Was gibt's Neues in der großen Welt der PC-Spiele?



Die 21-jährige Lara ist noch nicht die unbezwingbare Superheldin. Sie muss sich durch den Dreck kämpfen und blutige, schmerzhafte Lektionen lernen, um zu ihrem späteren Selbst heranzuwachsen.

Tomb Raider

Spät in die Pubertät

ACTION-ADVENTURE Die heißeste Braut der Spielebranche kehrt zurück – jünger, besser und gnadenloser denn je!

Diese Lady ist nicht nur genauso alt wie unser schickes Magazin, sondern auch ähnlich sexy: Sage und schreibe elf superscharfe Models doubelten dieses Teufelsweib über die Jahre und nebenbei kann die toughe Britin Millionen verkaufter Spiele, zwei Kinofilme und abertausende gebrochener Männerherzen vorweisen. Die 90er brachten keine größere Videospiel-Ikone hervor als sie: Lara Croft. Nachdem die Grande Dame des Actiongenres jedoch zuletzt an Bedeutung verloren hatte, zog Entwickler Crystal Dynamics die Reißleine – und gab Lara den Laufpass! Das unschlagbare Superweib und Busenwunder gehört der Vergangenheit an. An ihre Stelle tritt ihr eigenes, jüngeres Selbst. Mit süßen 21 Jahren nimmt die neue Miss Croft an ihrer ersten Expedition teil. Noch nie wurde die Lady bis dato mit dem Tod konfrontiert, noch nie musste sie morden, um zu überleben. Das ändert sich jetzt. Gemeinsam mit einer erfahrenen Crew sucht die Archäologin nach Artefakten. Bei einem Sturm sinkt allerdings das Expeditionsschiff, die wenigen Überlebenden des Desasters werden auf einem tropischen Eiland angespült. Dort bekommt es Lara mit fiesen Ureinwohnern und Naturphänomenen zu tun. Die Rätsel und Kämpfe erhalten dabei eine natürlichere Note: Improvisierte Werkzeuge und Waffen sowie eine realistische Physik spielen eine große Rolle. In Sachen Präsentation wirken erste Bilder beinahe schon zu gut, um wahr zu sein. Klar, bisher existieren fast nur Ideen und Versprechungen – in der Theorie klingt **Tomb Raider** aber schon nach dem Titel, den die Kultfigur Lara Croft verdient.



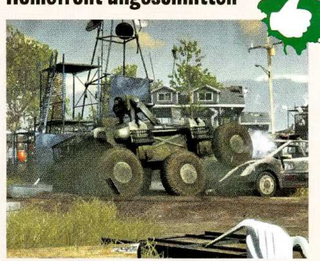
CHRISTOPH MEINT:

„Der Ansatz hinter diesem Reboot ist dem von **James Bond: Casino Royale** ähnlich: Der unangreifbare Held wird verletzlich und dadurch menschlich. Allerdings wagen die Lara-Entwickler einen noch extremeren Bruch mit den Serientraditionen. Spielerisch muss sich die neue Lara natürlich erst beweisen, aber aus konzeptioneller Sicht gehört **Tomb Raider** zu den spannendsten Entwicklungen 2011."

TOPS & FLOPS

Diese News lassen uns jubeln oder wie Babys flennen.

Homefront ungeschnitten



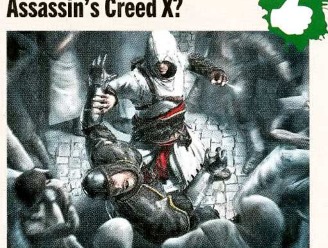
Wie THQ meldet, hat **Homefront** ein USK-18-Siegel erhalten und wird in Deutschland am 8. März 2011 komplett ungeschnitten erscheinen. Freude!

Deus Ex 3 verschoben



Im Zuge der Video Games Awards trafen nicht nur gute Meldungen bei uns ein. Eine der bittersten: **Deus Ex**-Fans müssen sich mindestens bis April 2011 gedulden.

Assassin's Creed X?



Wie Twitter verriet, arbeitet die schwedische Strategie-Schmiede Massive an einem **Assassin's Creed**, sucht aber auch MMORPG-Coder – frischer Wind für Ezio?

Mass Effect 3

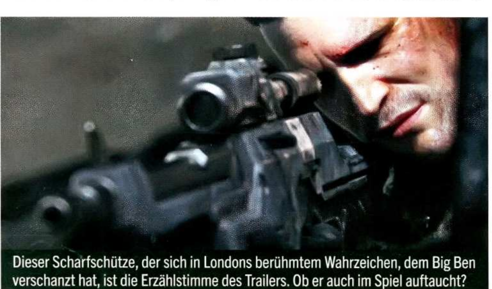
Finale mit Heimvorteil

ROLLENSPIEL Die epische Weltraumsaga rüstet zum großen Finale auf dem blauen Planeten.

Mit einem Rendertrailer enthüllte Bioware das Finale der **Mass Effect**-Trilogie. Zu Beginn sieht man darin einen Scharfschützen, verletzt und am Ende seiner Kräfte. Er hat sich in einem Turm verschanzt, legt seine Waffe an, feuert. Danach eine Kamerafahrt aus dem Turm heraus und hinein in eine futuristische Schlacht inmitten Londons! Riesige Raumschiffe schweben über den Häusern, bringen Tod und Zerstörung – es sind die Reaper, Maschinenwesen, die alles Leben in der Galaxie auslöschen wollen. Gegen Ende des Videos sehen wir endlich Commander Shepard. Der Protagonist befindet sich an Bord seines Raumschiffs und blickt auf seine brennende Heimatwelt hinab. So düster knüpft **Mass Effect 3** an das dramatische Ende des zweiten Teils an. Mehr verrät das Video-Häppchen zwar noch nicht, aber Bioware verkündete bereits, für den dritten Teil einige Schwächen der Vorgänger vermeiden zu wollen. So wird vermutlich das nervige Ressourcensammeln weichen und der Rollenspielanteil soll höher ausfallen, sodass man Charaktere genauer ausrüsten und modifizieren darf. **Mass Effect 3** soll ein reiner Einzelspieler-Titel werden und Ende 2011 erscheinen.



FELIX MEINT: „Nach zwei tollen Abenteuern mit Shepard freue ich mich riesig auf das Finale der Trilogie! Ich hoffe nur, dass Bioware bei aller Story und Dramatik diesmal mehr Sorgfalt bei den Inhalten walten lässt – denn gerade bei der Charakterausstattung hat mich **Mass Effect 2** enttäuscht."



Dieser Scharfschütze, der sich in Londons berühmtem Wahrzeichen, dem Big Ben verschanzt hat, ist die Erzählstimme des Trailers. Ob er auch im Spiel auftaucht?



Die Reaper kennen keine Gnade: Während London im Trailer komplett zerstört wird, zeigt eine spätere Kamerafahrt weitere Brennpunkte auf dem gesamten Globus.



Trolle stellten in **Arcania** gefürchtete Gegner dar. Dass Sie es hier gleich mit zweien aufnehmen, deutet auf einen höheren Schwierigkeitsgrad im Add-on hin.

Arcania: Fall of Setarrif

Tief gefallen

ROLLENSPIEL **Arcania** musste einiges an Schelte einstecken. Wird das Add-on besser?

Trotz mäßiger Kritiken für **Arcania: Gothic 4** kündigte Publisher Jowood ein Add-on namens **Fall of Setarrif** an, das 2011 erscheinen soll. Darin spielen Sie erneut den namenlosen Helden, die Geschichte knüpft an das Ende des Hauptspiels an. Spellbound verspricht zudem neue Städte und Regionen. Außerdem dürfen Sie auf Wunsch das Abenteuer auch aus der Perspektive anderer Charaktere erleben.



CHRIS MEINT: „Mehr vom selben? Diese Ankündigung klingt nicht so, als hätte Spellbound kapiert, was in **Arcania** falsch lief."

The Elder Scrolls 5: Skyrim

Über den Wolken

ROLLENSPIEL Das Rollenspiel des Jahres 2006 erhält endlich einen Nachfolger.

Die Region Himmelsrand liegt nördlich der **Oblivion**-Spielwelt Cyrodiil und zählt zu den ersten Regionen, die von Menschen besiedelt wurden. Es gibt also reichlich Futter für ein episches Rollenspielerlebnis im fünften **Elder Scrolls**-Titel. Neben der frischen Story sind wir aber vor allem auf die brandneu entwickelte Engine gespannt.



CHRIS MEINT: „Eine Fortsetzung der **TES**-Reihe war längst überfällig! Drachen bekämpfen, neue Gebiete erforschen, dazu eine frische Engine – auch wenn Infos bisher rar gesät sind, dürfte der Release am 11.11.2011 zum Feiertag für Rollenspieler werden."



Screenshots zu **Skyrim** gibt es noch nicht zu sehen, dennoch machen die Artwork-Szenen des Trailers schon ungemein Appetit auf das Fantasy-Epos.

Tron: Evolution

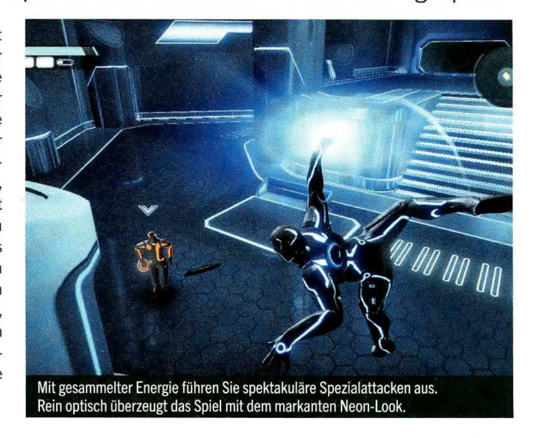
Berg- und Digitalfahrt

ACTION-ADVENTURE Wir haben das neueste **Tron**-Spiel anhand einer Xbox-Version durchgespielt.

Bei uns erscheint **Tron: Evolution** erst knapp nach Redaktionsschluss dieser Ausgabe, pünktlich zum Kinostart des neuen Films **Tron: Legacy** im Januar. In Großbritannien läuft der Film bereits seit dem 17. Dezember und dementsprechend ist auch das Spiel bei den Insulanern schon erhältlich. Aber wir sind ja (manchmal) nicht dumm und bestellten kurzerhand die fertige Xbox-360-Version aus dem Vereinigten Königreich. **Tron: Evolution** dient als Prequel für **Tron: Legacy**. Sie spielen also nicht die Story des Films nach, sondern begegnen lediglich einigen Personen, Orten und Ereignissen aus dem Kinofilm. Spielerisch bedient sich **Tron: Evolution** bei **Prince of Persia**. Sie besiegen als Programm Anon zahlreiche Gegner und huschen in Parkour-Manier über Hindernisse. Als Waffe dient Ihnen dabei **Tron**-typisch eine Art Diskus. Und selbstverständlich dürfen auch Passagen, in denen Sie auf einem Lichtrenner (eine Art Motorrad) hocken, nicht fehlen. Für alle Spielelemente gilt jedoch: Die Ideen sind nett, sie scheitern aber an der Umsetzung. Die Kämpfe arten schnell in Tastengehämmer aus, die Kletter- und Hüpf-Passagen nerven mit einer ungenauen, hakeligen Steuerung. Zudem hat **Tron: Evolution** einen unfairen Schwierigkeitsgrad. Zwar setzt das Spiel alle zehn Sekunden einen Rücksetzpunkt, wenn man jedoch jeden zweiten davon nutzen muss, läuft etwas falsch. Schade, denn der Stil ist über jeden Zweifel erhaben und fängt die technisch-kühle Cyber-Atmosphäre wunderbar ein.



SASCHA MEINT: „Die **Tron**-Lizenz ist super, die grundsätzlichen Gameplay-Ideen gut. Leider erstickt die Steuerung den Spielspaß im Keim."



Mit gesammelter Energie führen Sie spektakuläre Spezialattacken aus. Rein optisch überzeugt das Spiel mit dem markanten Neon-Look.



In New York City herrscht totales Chaos, das Militär scheint den Zombies und Mutanten unterlegen – und Sie sind mittendrin!

Prototype 2

Schöpfungsgeschichte

ACTION Sie jagen mit Superkräften einen, der Superkräfte hat. Super? Na, und ob!

Aufmerksame Beobachter der kürzlich veranstalteten Video Games Awards erfuhren, dass der blutige Actiontitel **Prototype 2** 2012 erscheinen soll, wieder in New York spielen wird, der Vorgänger-Protagonist Mercer der gejagte Gegenspieler sein könnte und Hauptdarsteller Heller sich infizieren wird, um selbst Superkräfte zu entwickeln. Erscheinen in Deutschland: unwahrscheinlich.



JÜRGEN MEINT: „Technisch wie spielerisch erwartet uns da sicher keine Revolution – ich freu mich aber auf anspruchsarme Erwachsenen-Action!"

MOST WANTED

Kommt Zeit, kommt Spiel. Wir verraten Ihnen, worauf die Welt wartet – und was es dazu Neues gibt!

Unsere Most-Wanteds

WOLFGANG FISCHER – DEAD SPACE 2

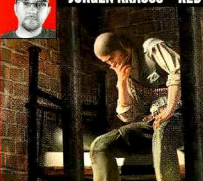


Was für ein geniales Weltraum-Schlachtfest! **Dead Space 2** übertrifft in jeder Beziehung den ersten Teil. Mehr Aliens, größere Wummen, mehr Action. Haben!

PATRICK SCHMID – BATMAN: ARKHAM CITY

Nachdem ich den ersten Teil des bombastischen Fledermausabenteuers noch mal durchgespielt habe, kann ich den Release des zweiten Teils kaum noch erwarten.

JÜRGEN KRAUSS – RED DEAD REDEMPTION



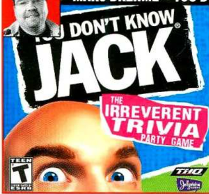
Nachdem ich das letzte Mal hier **Battlefield 3** stehen hatte, wählten Sie das Spiel direkt auf Platz 1 Ihrer Most-Wanted-Charts. Also, neuer Versuch: **Red Dead Redemption**.

CHRISTOPH SCHUSTER – DEUS EX 3



Der Trailer verpasst mir Gänsehaut. Immer und immer wieder. Die Erinnerung an Teil 1 lässt mein Zockerherz höher hüpfen. Immer und immer wieder. Ich will es!

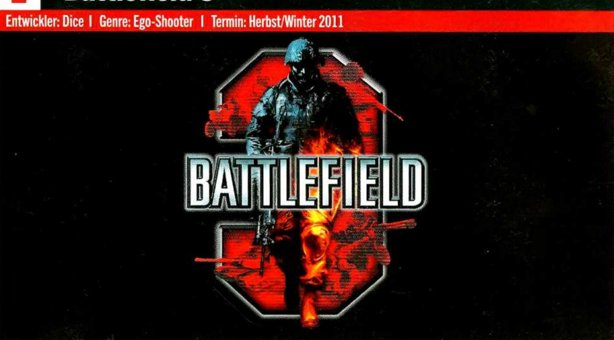
MARC BREHME – YOU DON'T KNOW JACK 5



Im Februar erscheint eine neue Version des abgedrehten Quizspiels in den USA. Eine deutsche Version ist von THQ noch immer nicht bestätigt. Hopp, jetzt wird's aber Zeit!

1 Battlefield 3

Entwickler: Dice | Genre: Ego-Shooter | Termin: Herbst/Winter 2011



Battlefield 3 schoss von 0 auf Platz 1 unserer Most Wanteds, doch das ist erst der Anfang: EA-Chef Riccitello möchte mit diesem Titel nicht weniger als die Shooter-Krone von **Call of Duty** zurückerkämpfen. Dazu entwickelt Dice die neue Frostbyte-2-Engine, von der es auf der GDC am 28. Februar 2011 erste Bilder geben soll. Spannung!!!

2 Crysis 2



Entwickler: Crytek/Crytek UK | Genre: Ego-Shooter | Termin: 25. März 2011



„Sei die Waffe!", unter diesem Slogan steht der neue Trailer zu **Crysis 2**, der schicke neue Eindrücke zur Einzelspielerkampagne enthüllt. Der Fokus liegt dabei auf den Fähigkeiten des Nanosuite 2.0, der Sie unsichtbar macht, stärker oder Ihnen Agilität verleiht, auf das Sie wie Faith in **Mirror's Edge** über die Hausdächer turnen.

3 Duke Nukem Forever

Entwickler: Gearbox/3D Realms | Genre: Ego-Shooter | Termin: 1. Februar 2011



Während wir im Februar 2011 wohl tatsächlich den besten Running Gag der Spielegeschichte verlieren, erklärt Duke-Vater Broussard die lange Entwicklungszeit: „Ich wünschte, es gäbe eine einfache oder dramatische Antwort, warum es so lange dauerte. Aber so ist es nicht. Das Spiel war einfach nie fertig." Klingt plausibel.

Mitmachen & gewinnen!

Die finstere Winterzeit mit ihrer gedämpften Stille eignet sich doch perfekt für ein wenig Gruselstimmung, oder?

Wussten wir doch, dass Sie da nicht Nein sagen können. Deshalb haben wir als Preis diesen Monat drei Exemplare der kommenden Horror-Splatter-Orgie **Dead Space 2** aufgetrieben. Schauderhaft! Mitmachen ist dafür ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.



4 Mass Effect 3

Entwickler: Bioware | Genre: Action/Rollenspiel | Termin: Herbst 2011



In einem Jahr ist es so weit und Commander Shepard kehrt zurück. Entgegen der Gerüchte bleibt auch Teil 3 eine reine Einzelspielererfahrung. Eine Überraschung gab's trotzdem: Für das epische Finale der **Mass Effect**-Trilogie suchten sich die Entwickler keinen geringeren Schauplatz aus als unser aller Heimat: die Erde.

5 Rage

Entwickler: id Software | Genre: Ego-Shooter | Termin: 16. September 2011



Entwickler id Software will rund neun Monate vor Release noch nichts zu den Mehrspielermodi seines neuen Babys sagen. Nur so viel: Der Fokus liege auf der Soloerfahrung. Dennoch soll auch der Multiplayer-Part ein typisches **Rage**-Erlebnis transportieren und vor allem die Spieler durch überraschendes Spieldesign verblüffen.

6 Bulletstorm

Entwickler: People Can Fly/Epic Games | Genre: Ego-Shooter | Termin: 25. März 2011



Im Lande Bulletstorm tut sich einiges: Mit dem Driller enthüllte People Can Fly eine Mischung aus Nagelkanone und riesigem Bohrer als neue Waffe. Obendrein ließen die Polen uns nicht nur die „Echo" genannte Highscore-Jagd zocken, sondern auch den ersten Mehrspielermodus: das kooperative „Anarchy".

7 Max Payne 3

Entwickler: Rockstar Games | Genre: Action-Adventure | Termin: 2011

8 Bioshock Infinite

Entwickler: Irrational Games | Genre: Ego-Shooter | Termin: 2012

9 TES 5: Skyrim

Entwickler: Bethesda Soft. | Genre: Rollenspiel | Termin: 11.11.2011



10 Diablo 3

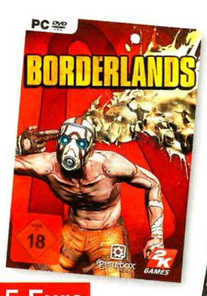
Entwickler: Blizzard | Genre: Action-Rollenspiel | Termin: Unbekannt













15 Top-Shooter unter 15 Euro

Der goldene Schuss

PC ACTION präsentiert 15 Shooter-Perlen zum Sparpreis.

Das Jahr ist rum, Weihnachten vorbei, alles Geld in sauteure Geschenke für die bucklige Verwandtschaft geflossen. Gleichzeitig ist so viel Resturlaub aufgelaufen, dass Sie jetzt ein Dreivierteljahr freihaben. Jetzt wäre einmal Zeit zu zocken, aber die ganzen Top-Titel sind zu teuer für den schmalen Geldbeutel. Wir wären nicht Ihr Lieblingsmagazin, wenn wir aus dieser prekären Lage keinen Ausweg wüssten. Auf den folgenden acht Seiten haben wir für Sie – passend zum fünfzehnjährigen Jubliäum von PC ACTION – fünfzehn Spitzen-Shooter für wenigerals fünfzehn Euro zusammengestellt.

Die beste Auswahl

Alter und Szenario sind dabei erst einmal egal. Ein extrem gutes Spiel bleibt nun mal ein extrem gutes Spiel. Beamtenanwärter und Erbsenzähler können wir dabei aber nicht bedienen. In der heutigen Zeit wird es nämlich schwer, den genauen Preis eines Titels abzudrucken. Schreiben wir hier eine 6,99 Euro hin, dann ist der Preis sicher schon gefallen, wenn Sie das Heft in den Händen halten. Deswegen haben wir kurzzeitige Schnäppchen ausgesiebt und die Titel zusammengetragen, bei denen Sie dauerhaft für kleines Geld viel Spielspaß erhalten. Wer darüber hinaus noch spontane Superkäufe tätigen will, sollte unbedingt die Sonderverkäufe bei Steam und Amazon im Auge behalten. Dort gibt es manchmal für sehr kurze Zeit aktuelle Titel besonders günstig.

15. Platz: Vietcong 2

Schon vor Bad Company 2 ging es nach Vietnam.

Als Captain der US-Armee begleiten Sie in **Vietcong 2** einen Journalisten, als plötzlich die Hölle des Vietnamkrieges über Sie hereinbricht. Mit einem kleinen Trupp Soldaten kämpfen Sie sich daraufhin durch Dschungel, Häuserschluchten und Dörfer. Den KI-Kollegen geben Sie dabei rudimentäre Befehle. Wer die US-Kampagne durchgespielt hat, darf auch aufseiten der Vietnamesen in den Krieg eingreifen. Die dichte Atmosphäre, das direkte Befehlssystem und die tolle Audiountermalung machen **Vietcong 2** auch heute noch zu einem tollen Shooter. Die Grafik ist mittlerweile veraltet.

- **Gute Story:** Die beiden Kampagnen bergen viele Überraschungen und packende Momente.
- **Was für die Ohren:** Die englische Synchronisation und die Musik überzeugen noch heute.

TEST	DEZEMBER 2005
PREIS	Ca. € 7,-
WERTUNG	86 %



Antik: Auch wenn die Grafik mit heutigen Titeln nicht mehr mithalten kann, bietet **Vietcong 2** tolle Gefechte im Dschungel.

14. Platz: Kane & Lynch: Dead Men

Knallharte Verbrecherstory!

Wer schon immer mal die ganz bösen Buben mimen wollte, kommt bei **Kane & Lynch: Dead Men** voll und ganz auf seine Kosten. Der zum Tode verurteilte Kane und der durchgeknallte Lynch bilden ein herrlich bizarres Gangsterduo, das Sie durch 16 knallharte Action-Missionen führen: Gefängnisaus- und Bankeinbruch, Kidnapping, Attentat, Racheschwüre – keine Frage, die **Hitman**-Entwickler IO Interactive ziehen das komplette Verbrechensregister.

- **Spannung pur:** Massenschießereien am laufenden Band, spannende Zwischensequenzen und glaubhafte Charaktere – **Kane & Lynch** fühlt sich wie ein Actionfilm an.
- **Abgefahrenes Szenario:** Sich in der Verbrecherrolle zu bewegen, hat schon etwas Bizarres. Erst recht, wenn es so gekonnt wie bei **Kane & Lynch** inszeniert ist.

TEST	JANUAR 2008
PREIS	Ca. € 7 bis 10,-
WERTUNG	87 %



Knattermann: Als dynamisch-chaotisches Duo Kane und Lynch ballern Sie sich durch Horden von Gangstern und Gesetzeshütern.

13. Platz: Rainbow Six: Vegas

Taktik-Shooter trifft Flitterstadt – in Vegas geht einiges zu Bruch!

Heutzutage gibt es kaum noch ordentliche Taktik-Shooter. Der letzte wirklich gute war – wenn Sie uns fragen – **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas** aus dem Jahre 2007. Darin steuern Sie ein Spezialistenteam durch die Hochhäuser und Kasinos der Glücksspielstadt Las Vegas auf der Suche nach der Terroristin Irena Morales. Die fiese Dame will Vegas lieber früher als später eingeäschert sehen und hat dafür mehrere Teams in die Stadt geschickt. Teamleiter Logan Keller, Sprengstoffexperte Michael Walter und Recon-Spezialist Jung Park tingeln deshalb durch die Monetentempel, um Bomben zu entschärfen, Geiseln zu befreien und Terroristen hoppzunehmen. So lange, bis es schließlich auf dem Hoover-Staudamm zum großen Showdown kommt. In **Rainbow Six: Vegas** sind Sie nicht als Einzelkämpfer unterwegs, sondern müssen Ihre beiden computergesteuerten Kameraden geschickt einsetzen, um den Feind zu übertrumpfen. Außerdem gilt es, die Missionen gut vorzuplanen und im richtigen Moment zuzuschlagen.

- **Gut inszenierte Story:** Die Missionen fügen sich zu einem klasse Thriller in TV-Manier zusammen.
- **Tolle Missionen:** Viel Abwechslung, fordernder Levelaufbau, schlaue Gegner – in diesem Belang gibt es nichts zu meckern.
- **Ungewöhnliche Umgebung:** Las Vegas als Spielort hat ordentlich Flair und beeindruckt den Spieler.

TEST	FEBRUAR 2007
PREIS	Ca. € 12,-
WERTUNG	88 %



Teamplay: Ihre KI-Kollegen sind nicht nur schmuckes Beiwerk. Befehle erteilen ist Pflicht in Las Vegas!



Angriff: Taktik hin oder her: Irgendwann kommt es zu schnellen, actionreichen Gefechten mit den Terroristen.

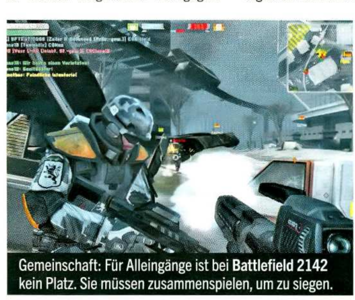
12. Platz: Battlefield 2142

Auch in der Zukunft liefert Dice heiße Mehrspieler-Gefechte.

Nach mehreren **Battlefield**-Mehrspieler-Shootern in realistischen Szenarios hatten die mittlerweile legendären Schweden von Dice wohl keine Lust mehr auf geschichtliche Konflikte und schufen mit **Battlefield 2142** eine futuristische Variante ihres Schlachtfeld-Simulators. Darin bekämpfen sich die Europäische Union und die Panasiatische Koalition auf ausgedehnten Schlachtfeldern mit Energiewaffen, Riesenrobotern und orbitalen Schiffen. 16 Karten für bis zu 64 Spieler werden mitgeliefert. Neu gegenüber den Vorgängern ist unter anderem der sogenannte Titan-Modus, in dem jede Partei ein Raumschiff als Heimatbasis verteidigen und natürlich das gegnerische durch die Einnahme von Raketensilos zerstören muss. Die vier Klassen Recon, Assault, Engineer und Support unterscheiden sich stark voneinander und spielen sich eingängig. **Battlefield 2142** hat zwar nie die Fanbasis von **Battlefield 2** erreicht, ist aber die wohl beste Alternative für jeden, der Dice zwar mag, aber mit den digitalen Schlachtfeldern vergangener Weltkriege oder aktueller Konflikte nichts anfangen kann. Das Grundspiel gibt es schon ab 15 Euro, die Deluxe-Version ist etwas teurer.

- **Riesige Schlachten:** Bis zu 64 Spieler auf einer großen Karte
- **Futuristisches Arsenal:** Dicke Mechs, Laserwaffen und Schilde – das bringt ein neues Spielgefühl.

TEST	DEZEMBER 2006
PREIS	Ca. € 15,-
WERTUNG	89 %



Gemeinschaft: Für Alleingänge ist bei **Battlefield 2142** kein Platz. Sie müssen zusammenspielen, um zu siegen.



Zweibeiner: Riesige Vehikel wie dieser Mech beeindrucken auf den Schlachtfeldern der Zukunft.

Teurer, aber gut!

Fünf Spitzen-Shooter für mehr als 15 Euro

Natürlich sind nicht alle Über-Shooter für einen Apfel und ein Ei zu haben. Gerade für neuere Top-Titel müssen Sie mehr als 15 Euro zahlen. Allerdings gibt es auch hier einige Schnäppchen:



Kino-Momente: **Call of Duty: Black Ops** bietet eine verzweigte und rasant erzählte Kampagne.

Call of Duty: Black Ops
Der neueste Streich aus dem Hause Treyarch bietet einen guten Mehrspieler- und einen tollen Einzelspieler-Part. Preis derzeit: 37 Euro.

Battlefield: Bad Company 2
Für Mehrspieler-Fans gibt es derzeit kein anderes Thema, gerade nach der Veröffentlichung des fetten herunterladbaren Inhalts **Vietnam**. Das Zerstörungsspektakel **Battlefield: Bad Company 2** gibt es schon ab 20 Euro.



The Guard of Hellfire: Bei **Far Cry 2** breiteten sich Flammen physikalisch korrekt aus.

Far Cry 2
Ein ungewöhnliches Afrika-Setting und eine offene Welt samt sich realistisch ausbreitenden Flammen sind die Pro-Punkte von Ubisofts Shooter, der jetzt schon ab 19 Euro erhältlich ist.

Call of Duty: Modern Warfare 1 + 2
Infinity Wards Meistwerke der Skriptkunst sind in den letzten Monaten um einige Euronen billiger geworden. Sowohl Teil 1 als auch Teil 2 bekommen Sie mittlerweile für ca. 25 Euro.

11. Platz: The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay

Wenn in den Chroniken eines coolen Helden eine Metzgersbucht vorkommt, freut sich das Spielerherz.

Man kann vom **Riddick**-Universum halten, was man will, aber der gleichnamige Held, im Kino verkörpert von Vin Diesel, ist nun mal einer der coolsten seiner Zunft. Und die Versoftung der Lizenz kann sogar was: fantastische Sprecher, super Atmosphäre und direkt von Herrn Diesel mitverantwortet. Sie lenken natürlich den ungestümen Herrn mit der fehlenden Frisur und einer Stimme, die so cool ist, dass sie Gerüchten zufolge sogar Eis gefrieren lassen kann. Eben jener Herr ist nicht gerade der zimperlichste Zeitgenosse, was ihm auch einen Aufenthalt im berüchtigten Knast von Butcher Bay einbringt – und genau von dort sollen Sie ihn wieder rausholen. Keine leichte Aufgabe, die eine Mischung aus Freundschaftsdiensten, Überzeugungsarbeit, Schleichen und Prügel erfordert. Die heute vielleicht nicht mehr ganz so schillernde Grafik tritt umgehend in den Hintergrund, sobald der erste Charakter seinen Mund aufmacht. Auf der Tonspur wartet nämlich nicht nur die sonore Stimme von Herrn Diesel selbst, sondern auch die von Dwight Schultz (**A-Team**), Rapper Xzibit, Cole Hauser (**Pitch Black**) und vielen mehr – wohl aus diesem Grund auch verzichtete man (glücklicherweise) auf eine deutsche Tonspur. Im Zweifelsfall sollten Sie zum Nachfolger **Assault on Dark Athena** greifen, da steckt **Escape from Butcher Bay** nämlich in einer generalüberholten Fassung mit drin. Der kostet aber auch noch ein paar Euronen mehr.

- **Großartige Synchro**, die glücklicherweise nicht mit dem Holzhammer ins Deutsche geprügelt wurde; die hiesige Fassung hat nur deutsche Untertitel.
- **Schöner Mix** aus Schleichen und Action, aus Atmosphäre und Spannung, aus Coolness und Coolness. Mit einem Schuss Coolness. Einem großen Schuss.

TEST	JANUAR 2005
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	87 %



Auch wenn Sie sehr lange Zeit über Kimme und Korn blicken, gibt es zahlreiche Passagen, in denen Sie es im Dunkeln kauernd wesentlich leichter haben.



Eine Art Markenzeichen des Spiels beziehungsweise seines Hauptdarstellers: krasse Nahkampfmanöver, die schon beim Zusehen Schmerzen hervorrufen.

10. Platz: Prey

Indianer-Schorsch gegen die Ekel-Aliens – abgedreht und temporeich!

Muskelbepackte Söldnertypen sieht man in Actionspielen zuhauf, einen langhaarigen Depri-Indianer aber eher weniger. Genauer gesagt nur in einem Spiel: **Prey** aus dem Jahre 2006. Der Automechaniker und amerikanische Ureinwohner Tommy geht darin vor Wut in die Luft, nachdem Aliens seinen Opa zerstückelt und seine Freundin Jen entführt haben. Die rachsüchtige Rothaut metzelt sich durch das Raumschiff der Außerirdischen und trifft dabei auf allerlei Monstrositäten und seltsame Apparaturen. Dabei hat **Prey** Vorarbeit geleistet für Gehirnwindungsgenialitäten wie **Portal**. Denn an vielen Stellen kann Tommy auf leuchtenden Spuren an Decken und Wänden entlanglaufen oder durch Transporter gehen und schießen. Entwickler Human Head Studios baut diese Mechaniken geschickt in die beängstigenden Levels ein, um den Spieler zu fordern. Gleichzeitig gibt es natürlich deftige Alien-Schnetzeleien, wie es sich für einen Brachial-Shooter gehört, an dem auch die **Duke Nukem**-Schmiede 3D Realms mitgearbeitet hat.

- **Cooler Charakter:** Tommy kommentiert das Geschehen auf unnachahmliche Weise und ist kein typischer Actionheld.
- **Geniales Leveldesign:** Kopfstände und Beamvorgänge sind an der Tagesordnung – fordernd und spaßig!
- **Blutiges Gemetzel:** Aliens gehen in Scharen in roten Wolken auf. Nichts für schwache Nerven!

TEST	SEPTEMBER 2006
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	86 %



Fieser Kerl: Die Aliens erinnern an Monstrositäten aus guten Science-Fiction-Filmen. Grusel- und Schockmomente gibt es in **Prey** zuhauf!



Anti-Schwerkraft: Auf solchen Leuchtspuren kann Tommy Wände und Decken bereisen und so in sonst unerreichbare Areale gelangen.

9. Platz: FEAR – First Encounter Assault and Recon

Günstig gruseln: Hier haben Sie Angst wie ein kleines Mädchen – vor einem kleinen Mädchen!

Im März kommt der dritte Teil der Shooter-Reihe **FEAR** auf den Markt. Eine perfekte Gelegenheit für alle, die immer noch nicht in die Horror-Welt aus dem US-Studio Monolith eingetaucht sind. Den ersten Teil aus dem Jahre 2005 gibt es mittlerweile für unter 10 Euro, **FEAR 2: Project Origin** aus dem vorletzten Jahr für knapp 12. Story und Atmosphäre der Reihe lehnen sich eng an asiatische Horrorfilme an. Als Spieler steuern Sie den Point Man, ein Mitglied einer Spezialeinheit, die gerufen wird, um außer Kontrolle geratene Supersoldaten in einer Forschungseinrichtung zu beseitigen. Doch im Komplex selbst bekommen Sie es nicht nur mit sehr intelligenten Kämpfern zu tun, sondern auch mit einem aggressiven, kleinen Mädchen namens Alma. Die Göre kann Menschen wie Papier zerfetzen, erscheint Ihnen immer wieder in Visionen und sorgt für Schockeffekte. Im Laufe des Spiels finden Sie aber heraus, dass Point Man und Alma mehr verbindet, als man denkt. **FEAR** und **FEAR 2: Project Origin** bieten eine feine Mischung aus actiongeladenen Baller-Sequenzen und ruhigen Passagen, die Ihnen durch die dichte Atmosphäre Gänsehaut bescheren. Bemerkenswert ist nicht nur die kinoreife Inszenierung, sondern auch der knackige Shooter-Kern der Reihe. Denn Monolith hat den Gegnern in **FEAR** eine der besten künstlichen Intelligenzen des Genres spendiert. Damit Sie überhaupt gegen die fiesen Widersacher ankommen, dürfen Sie ab und an die Uhr einfrieren und Ihre Feinde in einer coolen Zeitlupensequenz mit Kugeln beharken. Ein kleiner Tipp am Rande: Die beiden Erweiterungen **Mission Perseus** und **Extraction Point** können Sie getrost links liegen lassen:

- **Gruselfaktor:** Antagonistin Alma und die dichte Atmosphäre sorgen für Angst und Schrecken vor dem PC.
- **Klasse KI:** Die Gegner gehören zum Cleversten und Hartnäckigsten, das das Genre zu bieten hat.

TEST	NOVEMBER 2005
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	90 %



Betondschungel: Im ersten **FEAR**-Teil sind Sie ausschließlich in einem grauen Bürokomplex unterwegs. Heiß her geht es trotzdem!



Gefechtssituation: Die künstliche Intelligenz macht Ihnen echte Probleme. Zum Glück dürfen Sie ab und an die Zeit anhalten.

8. Platz: STALKER: Shadow of Chernobyl

Irre gruseliges und höllisch verstrahltes Katastrophen-Abenteuer!

1986 ereignete sich die bislang größte Nuklearkatastrophe in Russland, als es im Atomkraftwerk Chernobyl zum Super-GAU kam. Das Schreckensszenario diente im 2007 erschienenen Shooter **STALKER: Shadow of Chernobyl** als Grundlage. Der Entwickler GSC Game World aus der Ukraine erschuf darin ein erschreckend realistisches Abbild der zerstörten Umgebung. Anhand von Luftbildern und mehreren Vor-Ort-Besuchen entstanden Tausende Fotos von vergammelten Häusern, Fabrikanlagen, Schulen und natürlich von der Unglücksstelle selbst. Das Resultat verblüffte Spieler und Presse gleichermaßen. Alleine die in 3D gestaltete Stadt Pripyat sieht unglaublich naturgetreu aus. Im Spiel verkörpern Sie einen Artefaktsammler („Stalker"), der im Jahre 2012 in der sogenannten „Zone" rund um Chernobyl seine Abenteuer erlebt. Verschiedene Gruppierungen leben am Rande der Zone und Sie geraten als Held in die Wirren zwischen Kämpfen von Söldnern, Mutanten und dem Militär. Anhand von vielerlei Quests betreten Sie immer gefährlichere Areale und zum Schluss das zerstörte Kernkraftwerk selbst, um dessen Geheimnis auf die Spur zu kommen. Vor allem die ungemein gruselige Atmosphäre des Spiels ist bis heute ein Meilenstein im Genre. Mehrere Spielenden sorgen zudem für einen hohen Wiederspielwert. Lästige Bugs, die beim Erscheinen zu Frust und Ärger führten, sind inzwischen zum Glück dank Patches weitestgehend behoben. Außerdem gibt es hervorragende Mods für den Grusel-Shooter. Daher gilt: Wer ihn noch nicht hat – unbedingt kaufen!

- **Gruselstimmung garantiert:** Die grandiose Beleuchtung, die düsteren, verschlungenen Levels, dazu schaurig schöne Mutantenmonster – wer sich hier nicht gruselt, besitzt wohl einfach gar keine Nerven.
- **Große spielerische Freiheit:** Sie entscheiden selbst, wie sich die Story zum Ende hin weiterentwickelt und welchen Fraktionen Sie sich anschließen.

TEST	MAI 2007
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	89 %



Waffennarren: Auch andere Schatzsucher versuchen ihr Glück in der Zone – und schrecken dabei vor rabiaten Mitteln nicht zurück.



Gegenwehr: Menschen, Tiere und Mutanten – in **STALKER** wartet hinter jeder Ecke eine Gefahr. Eine gute Ausrüstung ist Pflicht in der Zone.

7. Platz: Call of Duty 2

Bevor der Zweite Weltkrieg als Szenario langweilig wurde, brachte Infinity Ward Call of Duty 2.

Wer diesen Klassiker der Zweiter-Weltkrieg-Shooter nicht gespielt hat, sollte das schleunigst nachholen. Vor allem weil **Call of Duty 2** mittlerweile für knapp 10 Euro zu haben ist. Schon im Veröffentlichungsjahr 2005 zeigte das Entwicklerstudio Infinity Ward, dass es sich auf ergreifende Inszenierung von Feuergefechten trefflich versteht. Der Shooter stellt in packenden Missionen entscheidende Momente des Zweiten Weltkriegs dar. Zunächst erobern Sie als junger russischer Soldat das umkämpfte Stalingrad zurück. Dann steuern Sie die Briten John Davis und David Welsh über afrikanische Schlachtfelder in Libyen und Tunesien. Und zu guter Letzt kämpfen Sie sich als Amerikaner Bill Taylor von der französischen Küste bis in das Herz des Deutschen Reiches vor. Wie die meisten anderen Spiele der Serie bietet auch **Call of Duty 2** kein anspruchsvolles Shooter-Gerüst. Vielmehr setzt Infinity Ward auf extrem vorgeskriptete Ereignisse und Gegnerwellen. Dadurch erzeugen die Entwickler aber eine sehr dichte Atmosphäre. Bei Scharfschützengefechten rund um Stalingrad oder Panzerfahrten bei El Alamein stehen Ihnen deshalb schon manchmal Schweißperlen auf der Stirn. **Call of Duty 2** ist wie ein guter Kriegsfilm – brillant inszeniert, mit glaubhaften Charakteren, bekannten Schlachten und Umgebungen sowie beeindruckenden Momenten ohne Ende. Hinzu kommt ein passabler Mehrspieler-Modus, für den es auch einen Haufen Modifikationen gibt. Dieses Spiel muss man als echter Shooter-Fan gespielt haben!

- **Packende Inszenierung:** Bei vielen Szenen haben Sie einen dicken Klos im Hals. Wer **Der Soldat James Ryan** gesehen hat, weiß, wie sich **Call of Duty 2** spielt.
- **Nonstop-Action:** Geskriptete Gegnerwellen, Panzerfahrten, Scharfschützen auf den Dächern, Dauerfeuer und Granatenbeschuss – **Call of Duty 2** lässt Ihnen keine ruhige Minute!

TEST	JANUAR 2006
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	90 %



Kaltherzig: Der Anfang von **Call of Duty 2** rund um Stalingrad ist einer der Inszenierungshöhepunkte des Shooter-Genres überhaupt. Klasse!



Da rummelt's im Karton: In Libyen und Tunesien liefern Sie sich heiße Gefechte mit den deutschen Wüstentruppen.

6. Platz: Quake 4

Egal ob alleine oder mit mehreren: Quake 4 zeigt sich in allen Disziplinen äußerst gelungen.

Die Strogg sind eine künstliche Rasse von Außerirdischen, deren Individuen aus zusammengeflickten Teilen anderer Lebewesen bestehen. Klar also, dass eben jene Strogg-Rasse gerne mal einen Planeten wie die Erde abgrast und sich dessen Bewohner im wahrsten Sinne des Wortes einverleibt. Das geht natürlich so nicht und Sie, quasi als interstellarer Schutzmann Matthew Kane, ziehen aus, um den außerirdischen Unsympathen auf deren eigenen Grund und Boden die Hölle heiß zu machen. Der Clou und sicher einer der Hauptgründe, warum **Quake 4** hier so gut platziert ist: Im Laufe des Spiels wird der Protagonist „teil-stroggifiziert" – ein für Story und Gameplay äußerst relevanter und spannender Augenblick, der in jeder „Höhepunkte in Computerspielen"-Topliste ganz weit oben mitspielt und auch heute noch die Kinnladen der Spieler nach unten rauschen lässt. Dass der Mehrspielerteil gestern wie heute nicht nur aufgrund der Liebe zu den indizierten Vorgängern einen ganz besonderen Platz in den Herzen fast aller Mehrspieler-Shooter-Fans einnimmt, sei hier nur der Vollständigkeit halber erwähnt. Vorsicht jedoch, falls Sie der Freuden des Onlinespiels wegen zugreifen: Die deutsche Version ist nicht mit (indizierten) anderen Varianten kompatibel. Die Fassungen von Green Pepper oder der Software-Pyramide sind außerdem zwar unansehnlich verpackt, jedoch noch mal eine ganze Ecke billiger als die „normale" DVD.

- **Packende Story** inklusive eines der denkwürdigsten (wenn auch ekligen) Momente der Spielegeschichte.
- **Großartiger Mehrspieler-Modus**, der jede LAN-Party, aus genannten Gründen jedoch nicht das Internet, auch heute noch rockt!
- **Mod, Mods, Mods** – und noch mal Mods.

TEST	DEZEMBER 2005
PREIS	Ca. € 7,-
WERTUNG	88 %



Schusswechsel: Packende Shooter-Gefechte stehen – neben der kinoreifen Inszenierung – auch im Singleplayer-Modus von **Quake 4** im Mittelpunkt.



Mechatroniker: Die Strogg sind in **Quake 4** die Gegner und wollen auch Ihren Charakter in ein biomechanisches Monster verwandeln.

5. Platz: Crysis Warhead

Na wenn das mal kein Psycho-Spielchen ist …

Erst mal für alle, die den Mörder-Gag im Vortext nicht verstanden haben: Im Gegensatz zum Vorgänger **Crysis** spielen Sie in **Crysis Warhead** nicht Spezialeinheitsmitglied Nomad, sondern Spezialeinheitsmitglied Psycho. Deswegen Psycho-Spielchen, verstehen Sie? Haha. Ob **Warhead** jetzt als eigenständig lauffähiges Add-on oder **Crysis 1.5** zu verstehen ist? Das wird wohl ein ewiger Streit unter Shooter-Fans bleiben! Fest steht nur, dass sich gegenüber dem Vorgänger-Hauptspiel-Hybriden zumindest an der Einzelspieler-Front nicht allzu viel getan hat: Ein neuer Held, eine neue, wenn auch kurze Kampagne, ein oder zwei neue Schießeisen – bei Setting, Anzug, Technik ist bis auf etwas Feinschliff alles beim Alten. Ganz anders sieht es aus, sobald Sie sich in ein Netzwerk- oder Online-Gefecht stürzen: Die Entwickler haben aus ihren Fehlern beim Vorgänger gelernt, die gröbsten Schnitzer ausgebügelt, das Spiel nicht schon nach wenigen Wochen wieder fallen lassen und insgesamt den Action-Gehalt deutlich erhöht – und somit unter dem eigenen Namen **Crysis Wars** eine Mehrspielererfahrung geschaffen, die wir auch heute noch weiterempfehlen können. Als Vorbereitung auf **Crysis 2** auf jeden Fall einen Blick wert!

- **Guter Einzel- UND Mehrspieler-Part.** Beide Teile unterhalten lange spitzenmäßig, und das kann man wirklich nicht von allzu vielen Spielen behaupten.
- **Großartiges Preis-Leistungs-Verhältnis,** vor allem in der Maximum Edition, die auch den Vorgänger enthält.

TEST	NOVEMBER 2008
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	91 %


Terrorfahrt: Hinter der Kanone eines Panzers zerlegen wir ganze Landstriche zu Kleinholz. Gegen die Aliens müssen wir schweres Geschütz auffahren.


Maximum Fun: Am meisten Spaß macht es in der Erweiterung, die Kräfte des Nano-Anzugs gegen die Widersacher einzusetzen.

4. Platz: Borderlands

Ein Schatzplanet, ein Haufen Gegner und eine Bazillion Waffen – genialer Spielplatz für Shooter-Fans!

Kaum jemand hätte 2009 mit dem Riesenerfolg dieser Mischung aus Shooter und Rollenspiel aus dem Hause Gearbox gerechnet. Wir schon! Denn vom ersten Moment an hat uns **Borderlands** in seinen Bann gezogen. Dabei ist die Ausgangssituation des Spiels ganz simpel: Als Schatzsucher kommen Sie auf dem graubraunen Planeten Pandora an und ballern sich auf dem Weg zur sagenumwobenen Vault durch Myriaden von Gegnerhorden. Das allein hätte uns schon bei der Stange gehalten. Aber besonders interessant wird **Borderlands** durch einige Rollenspiel-Anleihen. Zu Spielbeginn wählen Sie einen von vier Charakteren aus – jeder mit eigenen Stärken, Schwächen und Spezialaktionen. Während Sie die Welt erkunden und langsam dem Geheimnis von Pandora auf die Schliche kommen, erledigen Sie Aufgaben für einige der skurrilen Nebencharaktere. Vor allem aber: Von besiegten Gegnern sammeln Sie allerlei verschiedene Waffen mit Statuswerten, Sonderfähigkeit und unterschiedlicher Munition auf. Ständig vergleichen Sie die Beute mit der gerade gefundenen Wumme, wägen ab, ob Gift- oder Brandschaden gegen den kommenden Bossgegner besser wäre, und freuen sich wie ein Kind über das nächste Scharfschützengewehr – Sammelwut in bester **Diablo**-Manier. Dass Gearbox, derzeit beschäftigt mit den Arbeiten an **Duke Nukem Forever**, tierischen Spaß bei den Arbeiten an **Borderlands** hatte, zeigen auch der krude Humor und die zahlreichen Anspielungen auf andere Spiele, Filme und TV-Serien. Für Freundschaftspfleger wichtig: Sie dürfen **Borderlands** kooperativ mit bis zu drei Kollegen durchspielen. Das Hauptspiel gibt es schon für knapp 15 Euro. Für die Game-of-the-Year-Edition mit drei genialen DLCs müssen Sie mehr berappen.

- **Waffen satt:** Circa eine Bazillion verschiedener Schießeisen
- **Humor und Blei:** Witzige Charaktere und ein feiner Shooter-Kern

TEST	DEZEMBER 2009
PREIS	Ca. € 15,-
WERTUNG	86 %


Kampfkoloss: Brick ist einer der vier Charaktere, die Sie über Pandora führen dürfen. Jede Klasse hat ihre ganz eigenen Vorzüge.



Zusammenspiel: Zu viert dürfen Sie in Borderlands auf die Jagd nach immer besseren Waffen und dem ultimativen Schatz gehen.

3. Platz: Bioshock & Bioshock 2

Atmosphärischer Unterwasser-Ballerspaß mit völlig abgedrehter Story.

Der Visionär Andrew Ryan hatte es satt, dass Moral, Staat und Religion die freie Entfaltung von hart arbeitenden Menschen der Bildungselite einschränkten. Also gründete er Rapture, eine geheime Unterwasserstadt, völlig abgekapselt von der Zivilisation, in der die hellsten Köpfe der Welt völlig frei von Zensur und Gesetz ihrem Tagewerk nachgehen können. Doch schon bald übertrieben sie es und die scheinbar utopische neue Welt ging den Bach runter. Seine Bewohner verkamen zu genetischen Mutanten namens Splicer. **Bioshock** setzt nach diesem Desaster ein und schickt Sie in diese mysteriöse Stadt, in der alles und jeder um die kostbare Gen-Droge Adam kämpft. Sie ballern sich durch Angriffswellen von Splicern und decken langsam, aber sicher die verborgenen Geheimnisse von Rapture auf und wie es zu seinem Untergang kam. Das Herausragende an **Bioshock** ist die unvergleichliche Atmosphäre, die aus einer Mischung von gut platzierten Skripts, stimmungsvoller Musik und dem plakativen Look der Sechzigerjahre hervorgeht.

In **Bioshock 2** erleben Sie das grandiose Unterwasserspektakel aus einer zweiten Perspektive – acht Jahre nach den Ereignissen des ersten Teils. Andrew Ryan ist inzwischen tot und seine einstige Gegenspielerin Sophia Lamb hat die Kontrolle über die halb verfallene Stadt übernommen. Beide Titel bieten eine einzigartige, unvergleichliche Spielerfahrung für wenig Geld, die kein anderer Shooter zu bieten vermag. Absolute Pflicht für Shooter-Fans!

- **Packende Atmosphäre,** die den Spieler sofort packt, in die Spielwelt hineinzieht und nicht mehr loslässt.
- **Faszinierende, unverbrauchte Spielwelt,** die zum Erkunden einlädt und von abstrusen Charakteren wimmelt.
- **Abwechslungsreiche Kämpfe** dank Plasmiden und physikalisch beeinflussbarer Spielwelt.

TEST	OKTOBER 2007
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	92 %

Immer cool bleiben: Mit dem Eis-Plasmid frieren Sie Gegner kurzerhand zu Eisblöcken ein. Schießen Sie dann auf die Eisskulpturen, zerspringen sie in Stücke.



Vaterfigur: Die Big Daddys bewachen die Little Sisters und sind im ersten Teil erbitterte Gegner. In **Bioshock 2** verkörpern Sie selbst einen.

2. Platz: Crysis

Gefahr im Nano-Anzug, dazu ein paar Mordkoreaner und Außerirdische. Perfekte Einstimmung auf Teil 2!

Auch wenn viele „Kritiker", enttäuschte **Far Cry**-Fans und Aus-Prinzip-Meckerfritzen hier gerne widersprechen: **Crysis** ist einer der besten Shooter der vergangenen Jahre. In erster Linie gilt das natürlich in technischer Hinsicht: Auch wenn heutzutage schon etwas vom Lack ab ist, so muss sich Cryteks Inselabenteuer noch immer nicht verstecken. Als Mitglied einer Spezialeinheit, die mit topmodernen Nano-Anzügen auf Spielereien wie „Kraftverstärker", „Unsichtbarkeit" oder „Geschwindigkeitsschub" zurückgreifen kann, untersuchen Sie die Vorkommnisse auf einer von der Nordkoreanischen Armee besetzten Insel. Schnell finden Sie aber heraus, dass die Gelbhäute nicht Ihr einziges Problem sind ... Gut, in der Disziplin „Hintergrundhandlung" räumt **Crysis** jetzt vielleicht keine Preise ab, jedoch sind Inszenierung und Gameplay durchaus stimmig und vor allem auch abwechslungsreich. Ist aber auch egal, die Solokampagne müssen Sie gespielt haben. Punkt. Der Mehrspielerteil, der recht schnell von den Entwicklern vergessen wurde, verdiente seinerzeit wenig Aufmerksamkeit und muss heute eigentlich kaum mehr erwähnt werden. Nur so viel: So schlecht war er gar nicht. Deshalb unser Tipp: Greifen Sie am besten zur Maximum Edition, die kostet rund 20 Euro, liefert aber **Crysis Warhead** und damit auch einen passablen Mehrspielerteil mit. Die Special Edition hingegen ist unverhältnismäßig teuer.

- **Innovatives Gameplay** – dem Nano-Anzug sei Dank!
- **Technik, die begeistert(e).** Heute sieht das Teil zwar nicht mehr so bahnbrechend aus wie damals, dafür brauchen Sie aber auch keinen Hightech-Rechner in der Preiskategorie eines Mehrfamilienhauses, um **Crysis** in voller Pracht genießen zu können.

TEST	DEZEMBER 2007
PREIS	Ca. € 10,-
WERTUNG	92 %

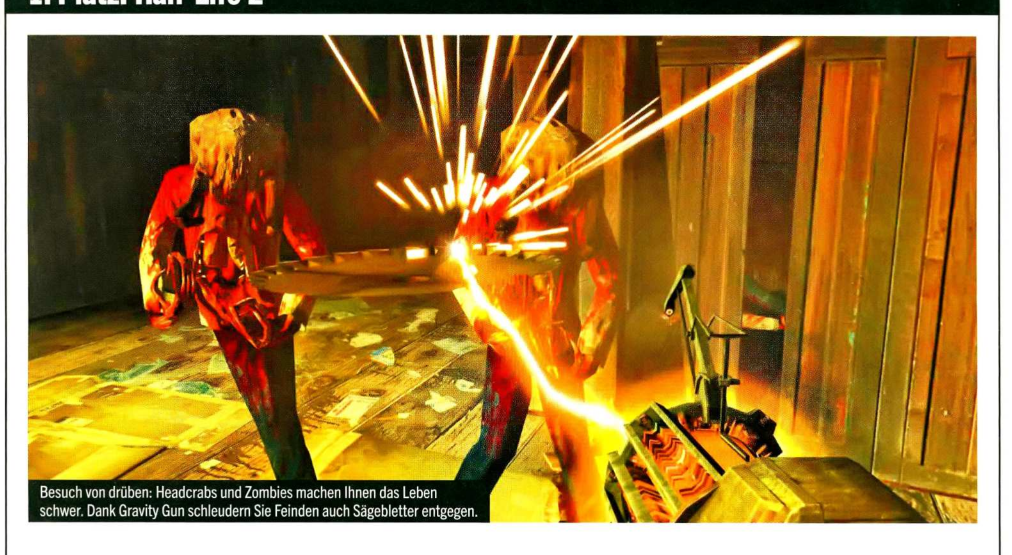


Asia-Wochen: Die Nordkoreaner sind zunächst Ihre Hauptgegner in **Crysis**. Bald schon müssen Sie sich aber einer noch größeren Bedrohung stellen.



Stirb, Farn! Die beeindruckende Dschungel-Umgebung ist zum Markenzeichen von **Crysis** geworden und bietet jede Menge Deckung für Feinde.

1. Platz: Half-Life 2



Besuch von drüben: Headcrabs und Zombies machen Ihnen das Leben schwer. Dank Gravity Gun schleudern Sie Feinden auch Sägebletter entgegen.

Der Oldie hält unangefochten das Genrezepter in der Hand!

„Rise and shine, Mr. Freeman, rise and shine." Bei diesem Satz bekommt sicher jeder Shooter-Fan ein sanftes Kribbeln im Nacken. Klare Sache – so beginnt die Introsequenz von **Half-Life 2**, worin der geheimnisvolle G-Man den Auftakt zum wohl kultigsten Shooter aller Zeiten von sich gibt. Ach, Sie spielen nur deutsche Versionen? Okay, dann müssen Sie mit der etwas schwächer vertonten Variante leben („Munter ans Werk, Mr. Freeman, munter ans Werk.") – dem großartigen Spielgefühl in **Half-Life 2** tut das jedoch keinen Abbruch. Sollte wirklich noch jemand keinen Schimmer haben, worum es bei diesem Spiel geht – bitte schön – hier die Kurzfassung: Sie verkörpern den Wissenschaftler Dr. Gordon Freeman, erwachen in der totalitär regierten Stadt City 17, schlagen sich mit Soldatentruppen (Combine), Alien-Monstern und Zombies herum, haben eine unglaublich verführerische Begleiterin namens Alyx Fra..., nein Vance an der Seite, schließen sich Rebellen an und retten die Welt – Letzteres war klar, oder? **Half-Life 2** setzt einen Steam-Account voraus, doch die hauseigene Online-Plattform von Valve hat sich bei Spielern inzwischen so etabliert wie McDonalds in der deutschen Küche.

Physikalisch korrekt

Die betagte Source-Engine, die bei **Half-Life 2** zum Einsatz kommt, ist nicht mehr taufrisch (freundlich gesagt), dafür sorgen die Physikeffekte nach wie vor für tolle Spielereien. Aber keine Angst – mehr als Grundkenntnisse der Schulphysik sind nicht nötig –, die dezent eingestreuten Rätsel sorgen für viel Spaß.

Kein Ende in Sicht

Falls Ihnen dieser Klassiker tatsächlich noch in Ihrer Shooter-Sammlung fehlt, bleibt die Frage, welche Version man am besten nimmt. Für unter 10 Öcken gibt es die simpelste Variante (nackertes Hauptspiel) zu haben, was okay ist, aber wir raten Ihnen dazu, lieber noch ein paar Münzen draufzulegen und sich auf Steam das **Half-Life**-Komplettpaket zu holen. Damit erhalten Sie den Vorgänger **Half-Life** plus das Add-on **Opposing Force**, **Half-Life 2** mit den Zusatzepisoden 1 und 2, den Ableger **Half-Life: Blue Shift** sowie obendrauf sämtliche Mehrspielervarianten.

Tipp: Lauern Sie einfach darauf, dass Steam einen seiner Schnäppchentage veranstaltet! Ach ja – die Community liefert übrigens bis auf den heutigen Tag unzählige Mods für **Half-Life 2** – mehr Spielspaß geht nicht!

- **Tolles Leveldesign:** Jeder Spielabschnitt in **Half-Life 2** wirkt wie aus einem Guss – alles passt zusammen!
- **Unglaubliche Vielfalt:** Schon das Hauptspiel bietet Spielspaß für viele Stunden, die Erweiterungen und die vielen, vielen Mods sorgen für reichlich Nachschub!

TEST	DEZEMBER 2004
PREIS	Ca. € 5 bis 30,-
WERTUNG	94 %



Nur mit Raketenwerfern kommen Sie in **Half-Life 2** gegen Ungetüme wie Strider (damit ist nicht der Herr im Bild gemeint!) oder solche Helikopter an.



Abbruch am Neubau: Havoc-Physik-Engine sei Dank zerlegen Granatenexplosionen nicht nur Feinde, sondern auch umstehendes Beiwerk wie Kisten.



Kleider machen Leute: Isaac Clarke trägt nun einen neuen, noch schickeren Kampfanzug.

Screen-Info

Nahezu alle hier abgedruckten Bilder stammen aus der PlayStation-3-Testversion, die unser Schwestermagazin play³ von Electronic Arts erhalten hat. Somit sind die Bilder selbst gemacht.

Dead Space 2

Panik programmiert

Genre: Action | Entwickler: Visceral Games | Hersteller: Electronic Arts | Termin: 27. Januar 2011

Text: Thorsten Küchler

Gruseln mit Ansage: Wir haben den Schocker ausführlich gespielt!

Vor **Dead Space 2** fürchtet sich nun nicht mehr nur die Action-Konkurrenz und der Jugendschutz, sondern auch der Autor dieser Zeilen. Denn das Schauerspiel entpuppte sich bei unserem Probezock als Angstmacher der fiesesten Sorte. Gruselig, verstörend, furchtbar spannend: So lässt sich am besten beschreiben, was wir mit einer vier Kapitel umfassenden PlayStation-3-Version des Spiels erlebt haben.

Arbeiter im All

Im Mittelpunkt der schrecklichen Ereignisse steht wie bereits im Vorgänger Isaac Clarke, seines Zeichens Ingenieur und Monsterbekämpfer wider Willen. Direkt im Anschluss an das Finale von **Dead Space 1** landet Mister Clarke in einer Weltraumstadt namens The Sprawl. Dummerweise ist er jedoch nicht der einzige Neuankömmling: Auch die Nekromorph, das grausam verunstaltete Mutantengesindel aus dem Seriendebüt, haben sich in The Sprawl niedergelassen. Und dort richten diese Kreaturen der Hölle ein schreckliches Blutbad an: Menschen sterben, Panik bricht aus, die Stadt wird zur Todesfalle. Isaac Clarke nimmt diese furchtbaren Ereignisse

?! FAQ

Dead Space 2? Cool! Aber ihr habt doch sicher wieder nur drei Minuten reingespielt!?
Von wegen! Wir haben die PS3-Testversion des Weltraum-Horrors komplett durchgezockt. Deshalb können wir hier auch fundierte Infos verbreiten und sagen: Das Spiel ist ein echtes Genre-Highlight. Und die PC-Version dürfte sogar noch schicker aussehen als unsere Konsolenfassung.

Der zweite Teil soll doch deutlich mehr Action bieten, ist er deshalb nun weniger gruselig und atmosphärisch?
Nein! Die Entwickler haben es auf herausragende Weise geschafft, fiese Schockmomente mit gnadenlosen Ballereien zu verbinden. Wir sind beim Spielen teilweise vor Schreck fast vom Stuhl gefallen – und wir sind wirklich einiges gewohnt.

Was ist denn mit dem brandneuen Mehrspieler-Modus? Taugt der was?
Leider konnten wir ebendiesen Multiplayer noch nicht ausprobieren. Unsere Version enthielt nur das Solo-Abenteuer. Die Prämisse vier Söldner gegen vier Nekromoprh klingt aber extrem nach **Left 4 Dead** und damit ziemlich verlockend. Mehr dazu in der nächsten PCA-Ausgabe!

Ist das Spiel denn auch was für Profis?
Und ob! Es stehen zu Beginn vier Schwierigkeitsgrade zur Auswahl – von leicht bis höllenschwer. Nach dem Durchzocken wird dann noch der Hardcore-Modus freigeschaltet. Der ist nur was für Masochisten: Es gibt keine automatischen Checkpoints und Sie dürfen insgesamt nur drei (!) Mal abspeichern.

Die Evolution des Helden

Isaac Clarke hat seit seinem Debüt in Dead Space 1 einiges dazugelernt. Wir stellen Ihnen hier die wichtigsten Neuerungen im Detail vor.



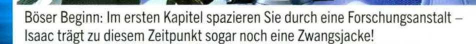


▲ Persönlichkeit: Im ersten **Dead Space** war Isaac noch der stumme Beobachter einer schrecklichen Katastrophe. Nun meldet sich die Hauptfigur mittels eigener Sprachausgabe zu Wort. Zudem zeigt das Spiel in Zwischensequenzen seinen Helden auch mal von vorne und ohne den typischen Helm. Im Vorgänger war Isaacs Gesicht hingegen nur zweimal ganz kurz zu sehen. Wir meinen: **Dead Space 2** gewinnt dadurch deutlich an Atmosphäre.

▼ Navigationssystem: Auf Knopfdruck können Sie sich den Weg zum Missionsziel als leuchtende Linie in die Welt projizieren lassen – das gab es bereits im Vorgänger. Nun ist es aber außerdem möglich, den Pfad zum nächsten Upgrade-Shop und zu den Speicherstationen anzuzeigen – eine geniale Idee!



▲ Raketenstiefel: Wenn die Schwerkraft in einem Bereich aussetzt, wird Isaac zum futuristischen Vogel! Denn Ihr Held fliegt dank seiner Düsentreter neuerdings völlig frei im Raum umher. Toll gelöst: Damit Sie dennoch nicht die Orientierung verlieren, richtet sich Isaac auf Knopfdruck blitzschnell wieder Richtung Fußboden aus.



Böser Beginn: Im ersten Kapitel spazieren Sie durch eine Forschungsanstalt – Isaac trägt zu diesem Zeitpunkt sogar noch eine Zwangsjacke!

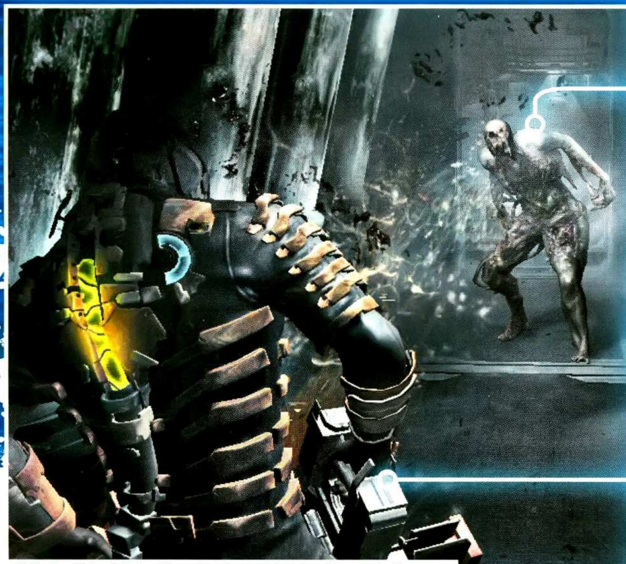


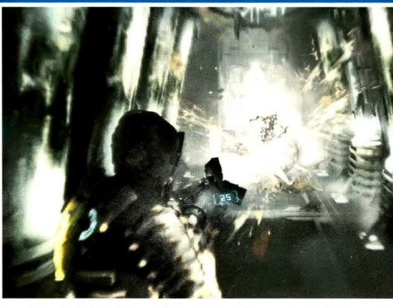
Furiose Fahrt: Während Isaacs Kollegin den riesigen Bagger steuert, kämpfen Sie auf dem Dach des Gefährts gegen anrückende Bestien.

nicht mehr nur stumm hin, er kommentiert sie nun auch! Im Gegensatz zum Vorgänger palavert der Protagonist nämlich nun per Sprachausgabe mit den anderen Überlebenden der Katastrophe. Diese unter den Fans von Teil 1 umstrittene Veränderung wirkt sich enorm auf die Atmosphäre aus: Man nimmt den Helden nun endlich als Menschen mit Emotionen wahr und entdeckt die Persönlichkeit, die unter dem blau leuchtenden Helm steckt. Das **Dead Space** so prägende Gefühl der Isolation und Hilflosigkeit bleibt dennoch erhalten – exzellent gemacht, liebe Entwickler! Trotz der erhöhten Geschwätzigkeit des Protagonisten bleibt das Spiel aber ein reinrassiger Action-Titel: Sie blicken Isaac über die Schulter, spazieren mit ihm durch die virtuelle Sci-Fi-Stadt und kämpfen gegen ungezählte Nekromorph-Monster. Die makabre Grundidee aus dem Vorläufer bleibt dabei unangetastet: Feinde lassen sich ergo nur erledigen, indem Sie deren Gliedmaßen durch gezielte Schüsse abtrennen. Und auch die hierfür benötigten Offensivwerkzeuge kennen Fans bereits aus Teil 1: Der Plasma Cutter und die Line Gun spucken tödliche Laserstrahlen, das Pulsgewehr hingegen verballert ultraschnelle Kugeln. Der bedeutendste Neuzugang im Waffenschrank ist jedoch die Speerkanone. Wie ihr Name bereits androht, stößt diese Riesenflinte angespitzte Metallbolzen aus. So getroffene Gegner werden nicht nur meterweit weggeschleudert, sondern durch den Aufprall zumeist auch gleich noch an die Wand genagelt. Als ob das noch nicht sadistisch genug wäre, kann Isaac den eben verschossenen Speer per Sekundärfunktion nachträglich noch unter Strom setzen. Sie merken es bereits: **Dead Space 2** ist ein Spiel, das sich ausschließlich an Erwachsene mit starken Nerven richtet! Erstaunlicherweise wird es in Deutschland dennoch gänzlich ungeschnitten erscheinen. Lediglich die Friendly-Fire-Option aus dem Mehrspieler-Modus musste EA für eine USK-Freigabe ab 18 Jahren streichen.

Der kotzt mich an!

Ziele für Ihre Waffen gibt es mehr als genug. Denn auch die Nekromorph haben seit dem ersten **Dead Space** beängstigend aufgerüstet. Zu den neuen Gegnerarten zählt unter anderem der Puker. Dieser gemeine Geselle kotzt Isaac im wahrsten Sinne des Wortes an: Wenn Sie von dem Strahl aus Erbrochenem getroffen werden, ist Ihr Held kurzzeitig betäubt – und somit ein leichtes Ziel für die Nekromorph-Meute. Kaum weniger abstoßend kommt das sogenannte Pack daher. Denn dabei handelt es sich um stets im Rudel angreifende Glatzköpfe, die Isaac an die Gurgel springen. Dass diese Monster-Variante auch noch aussieht wie


Eklig: Der Puker („Kotzer") macht seinem widerlichen Namen alle Ehre.


▲ Explosiv: Bei aktivierter Sekundärfunktion spuckt das Pulsgewehr Granaten aus – und sprengt so jeden Gegner in Stücke.

▼ Drama: Geht ein Gegner in den Nahkampf über, müssen Sie auf die eingeblendete Taste hämmern – sonst folgt eine grässliche Sterbeanimation.




Advent, Advent, ein Monster brennt: Mittels Telekinese schleudern Sie Ihren Widersachern Gegenstände wie explosive Fässer entgegen.


Satellitenfernsehen: Im Weltraum muss Isaac drei Sonnenkollektoren neu ausrichten. Authentischerweise setzt dabei der Sound nahezu komplett aus.

zu groß gewachsene Säuglinge, macht die Sache nicht weniger schaurig. Am meisten Bammel hatten wir bei unserem Probespiel aber vor den Stalkern. Deren Angriffstaktik ist nämlich derart perfide, dass einem der Angstschweiß von der Stirn tropft: Die Stalker verstecken sich in dunklen Ecken und stürmen auf Isaac ein, sobald er ihnen den Rücken zudreht. Nur wer blitzschnell reagiert und die Biester bereits dann attackiert, wenn sie ihren Schädel aus der Deckung strecken, hat eine Überlebenschance. Den größten Fortschritt hat indes die Spielwelt gemacht: Während die Umgebungen im ersten Teil noch recht gleichförmig und starr wirkten, ist The Sprawl förmlich mit abwechslungsreichen, interaktiven Elementen vollgestopft.

Überlebenstricks

So können Sie beispielsweise die Außenfenster zum Weltraum zerdeppern. Das sieht nicht nur erstaunlich realistisch aus, der Vandalismus hat auch einen spielerischen Sinn. Denn durch den daraus resultierenden Druckausgleich wird sämtliches Inventar und auch alle rumstehenden Feinde ins All gesaugt. Freilich klebt auch Isaac nicht am Boden fest: Er muss vielmehr rechtzeitig auf einen Notfallknopf schießen, damit sich die Sicherheitstüren schließen – sonst fliegt der Held unfreiwillig in den Tod. Freiwillig abheben kann Ihr Sci-Fi-Kämpfer hingegen, wenn die künstliche Schwerkraft in einem Levelbereich aussetzt. Waren die Schwebepassagen im Seriendebüt noch arg limitiert, so können Sie nun dank nagelneuer Raketenstiefel völlig frei im jeweiligen Raum herumfliegen. Genial gelöst: Wer die Orientierung verliert, drückt einfach auf die entsprechende Taste – und schon richtet sich Isaac wieder gen Boden aus. So wissen Sie stets, wo oben und wo unten ist.

Nicht nur schnetzeln

Zwischen all den Kämpfen findet **Dead Space 2** aber auch noch Zeit für ruhigere Momente. Hin und wieder müssen Sie sogar kleinere Rätsel lösen. Diese sind in unserer Vorabversion aber noch nicht sonderlich fordernd – ihren Zweck als atmosphärische Auflockerung erfüllen sie aber in jedem Fall. Zumeist drehen sich die Simpel-Knobeleien um futuristische Apparaturen: Mal schließen Sie per Minispiel eine Konsole kurz, mal wollen Sicherungen in die korrekte Reihenfolge gebracht werden. Hierbei kommen auch Isaacs bereits etablierte Spezialfähigkeiten zum Tragen: Mit der Stasis-Funktion verlangsamt er Objekte, mit der Telekinese wuchtet er sie in der Gegend herum. Kluge Spieler nutzen diese Werkzeuge auch in den Gefechten, um beispielsweise anrückende Monsterhorden auszubremsen und sie dann mit

Die Spielwelt von Dead Space 2

Im Gegensatz zum ersten Teil kämpfen Sie sich nicht mehr durch ein Raumschiff, sondern durch die Sci-Fi-Stadt The Sprawl.

▼ **Landeanflug:** Zu Beginn des Spiels saust Isaac mit seinen Raketenstiefeln Richtung The Sprawl.



▲ **Häuslicher Terror:** In einem Kinderzimmer wird Ihr Held von einer Vision heimgesucht – verstörend und inszenatorisch brillant gemacht.

◀ **Geniale Lichteffekte:** Dieser Sonnenuntergang ist nur eines von vielen Beispielen für das grandiose Design der Spielwelt.

▶ **Heilige Stätte:** Die Kirche der Unitologen wirkt gemütlich – bis ein Raumkreuzer die bunten Fenster per Maschinengewehr durchlöchert.



In der Schwerelosigkeit schweben Gegner und Level-Inventar sanft herum – ein ebenso atmosphärischer wie surreal wirkender Anblick.



Um bestimmte Stimmungen zu verdeutlichen, setzen die Entwickler zahlreiche Farbfilter ein. Bei Explosionen leuchtet der Bildschirm in grellem Hellgelb.

einem Explosivfass zu bewerfen. Der größte Trumpf der Horror-Mär ist aber ihre auf Hochglanz polierte Inszenierung. Die Entwickler sprechen in diesem Zusammenhang von „Epic Moments" und meinen damit Zwischensequenzen, bei denen der Spieler weiterhin die Kontrolle über sein Alter Ego behält. Ein Beispiel: Isaac spaziert durch die Waggons einer fahrenden Schwebebahn, als selbige entgleist und in den Abgrund rast. Ihre Spielfigur rutscht nun automatisch durch die abschüssigen Zugabteile – vorbei an zahlreichen Nekromorph. Dieser spektakuläre Absturz ist von vorne bis hinten durchgeskriptet, aber Sie können dennoch weiterhin Isaacs Waffen abfeuern. Am Ende der Szene baumelt der Protagonist kopfüber aus dem Bahnwagen: Monster rücken an, Sie können nicht weglaufen, die Munition ist knapp – intensiver kann ein Action-Spiel kaum sein! Auch die Technik ist durchgehend auf höchstem Niveau. Besonders die Darstellung von Licht und Schatten hat im Vergleich zum ersten Teil noch mal deutlich an Güte gewonnen. Einzig einige unsaubere Texturen sind uns in der PS3-Version aufgefallen. Allerdings sollte das Spiel auf dem PC dank der höheren Auflösung erheblich schicker aussehen. Sehr auffällig: Die Entwickler setzen verstärkt auf Farbfilter. So erstrahlt das Bild bei Explosionen in einem satten Orange, während Ausflüge ins All durch eine Art Grauschleier noch bedrohlicher wirken. Und genau wie **Dead Space 1** liefert auch der Nachfolger eine nahezu perfekt abgemischte Surround-Soundkulisse: Ständig knarzen Türen, schreien Menschen, ertönen markerschütternde Kratzgeräusche – das Spiel ist ein Traum für Audiophile!

Thorsten meint

„Angst zu haben kann richtig Spaß machen!"

Mein Kollege Felix S. (vollständiger Name der Redaktion bekannt) konnte das erste **Dead Space** damals nicht durchspielen – es war ihm zu gruselig. Jetzt steht fest: Auch um Teil 2 sollte der liebe F. Schütz einen großen Bogen machen. Denn der Software-Spuk erzeugt durch geniale Schockeffekte und perfekt inszenierte Zwischensequenzen eine Atmosphäre, wie sie beklemmender kaum sein könnte. Zudem fügen sich alle spielerischen Neuerungen, etwa die schwerelose Fliegerei, prima ins bewährte Grundgerüst ein. Im Kern ist **Dead Space 2** aber **Dead Space**: Wirklich tiefgreifende Innovationen bleiben aus – das ist angesichts der Güte des Vorläufers jedoch keine Schande, sondern ein Grund zur Vorfreude.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10


Shogun 2 verpflichtet sich einem ausgeprägten Stein-Schere-Papier-Prinzip: Reiterei hat zum Beispiel gegen diese Speerträger keine Chance.

Total War: Shogun 2

Da wird man ja panisch!

Genre: Strategie | Entwickler: Creative Assembly | Hersteller: Sega | Termin: 15. März 2011

Text: Robert Horn

Freude! Sega hat uns eine Vorschauversion seines Strategiehammers geschickt!

Echtzeit- und Rundenstrategie allererster Güte – das verkörpert die **Total War**-Reihe, die es mittlerweile seit zehn Jahren gibt. Ihren neuesten Ableger, **Total War: Shogun 2**, durften wir anhand einer Vorschauversion schön ausgiebig spielen. Finden wir cool, denn so lässt sich am besten feststellen, wie die Entwicklung voranschreitet, wie gut das Spiel funktioniert und ob uns die gigantischen Massenschlachten wieder von den Socken hauen.

Clan-Führerschein

Es gibt viel zu entdecken: Neben einem Haufen Tutorials zu Land und zu Wasser lernen wir, die Geschicke des Chosokabe-Clans zu lenken. Der hockt auf einer kleinen Insel vor Japan und strebt danach, seine Macht zu vergrößern. Wobei „klein" in diesem Fall relativ ist, denn schon dieses Gebiet ist erstaunlich groß und bietet einen Haufen Provinzen zum Einnehmen. Die japanische Hauptinsel mit ihren über 60 Provinzen muss dagegen riesig sein! Der Spielverlauf gestaltet sich in den ersten Stunden klassisch und **Total War**-typisch: Wir bilden in unserer Hauptstadt Tosa einige Truppen aus – etwa billige Yari Ashigaru (Speerträger) und dazu Bogeneinheiten – und ziehen, General voran, in den Kampf um eine benachbarte Provinz. Bei Schlachten wechselt das Spiel auf eine Echtzeitstrategie-Karte, auf der Sie vor Beginn Ihre Truppen strategisch positionieren. Neu hierbei: Bei Angriffen auf Städte können Sie Ihre Truppen aufteilen und aus nahezu allen Himmelsrichtungen gleichzeitig angreifen. Das ermöglicht fantastische Taktiken, bedeutet aber auch, dass erhöhte strategische Wachsamkeit nötig ist. Das lernen wir, als wir zwei Trupps Samurai von der Hauptarmee abspalten, um einen Überraschungsangriff fernab des eigentlichen Kampfes durchzuführen. Der Gegner entdeckt unsere schlecht versteckten Einheiten und sendet prompt schwere Kavallerie aus einem der Seitentore der Festung. Dem anschließenden Gemetzel entkommen nur wenige unserer Soldaten. Überhaupt beschert uns die künstliche Intelligenz so manche Kopfnuss und bringt uns mit geschickten Manövern oft an den Rand einer Niederlage. Nicht selten müssen wir einen Angriff abblasen, weil ein unvorhergesehener Ausfall der KI Panik unter unseren Truppen auslöst.

Gelungenes Spiel – schon jetzt

Dennoch erobern wir Provinz um Provinz, schließen Handelsbündnisse, schicken Ninjas auf Tötungsmissionen und bauen nach und nach unsere Städte aus. Wichtig hierbei: Manche Gebäude können Sie erst bauen, wenn Ihnen die entsprechende Ressource zur Verfügung steht. Schwere Kavallerie etwa ist die Spezialität eines verfeindeten Clans. Erst wenn Sie seine Hauptstadt erobert haben, dürfen Sie hier (und nur hier!) schlagkräftige Pferde-


Asien-Ritter: Die Liebe zum Detail sehen Sie vor allem an den brillanten Einheitenmodellen. Da erkennen Sie jedes noch so kleine Muster!


Katapulte: Auch im alten Japan gab es Belagerungsmaschinen. Der Kampf Mann gegen Mann erschien den Kriegsherren aber ehrenvoller.

einheiten ausbilden. Die Weltkarte beeindruckt übrigens nicht nur mit toller, detailverliebter 3D-Optik, auch das dazugehörige Interface wirkt angenehm aufgeräumt und übersichtlich. Optionsfelder und Schaltflächen erscheinen erst, wenn sie benötigt werden, wichtige Bauelemente (wie Außenposten, Straßen oder Sägemühlen) der Provinz wurden nun dem Städtebaumenü angegliedert. Simpel, clever, einfach toll!

Für Strategen

Es sind Kleinigkeiten, die **Shogun 2** zu einem massiven Brocken von Strategiespiel machen. Denn die schiere Fülle an Handlungsoptionen ist beeindruckend: Diplomatie etwa ist wichtiger denn je. Hinzu kommt, dass Sie Ihren eigenen Clan leiten müssen: Dazu ernennen Sie zum Beispiel Söhne und Generäle des Daimyo zu Bevollmächtigten für verschiedene Bereiche wie Kriegsführung oder Nahrung. Auch Ihre Generäle und Spezialeinheiten wollen umsorgt werden. Für sie gibt es bei Levelaufstieg spezielle Fertigkeitsbäume, die ihre Fähigkeiten weiter steigern.

Auch wenn **Shogun 2** auf den ersten Blick nicht so komplex wie Mammut-Bruder **Empire: Total War** wirkt: Da steckt massiv Arbeit und eine riesige Portion Liebe zum Detail drin! Allein die Einzel-, Mehrspieler- und Koop-Kampagne bieten monatelange Beschäftigung. Zusammen mit den historischen Schlachten und dem neuen Avatar-Modus verspricht **Shogun 2** eines der stärksten Strategiespiele 2011 zu werden.

Robert meint

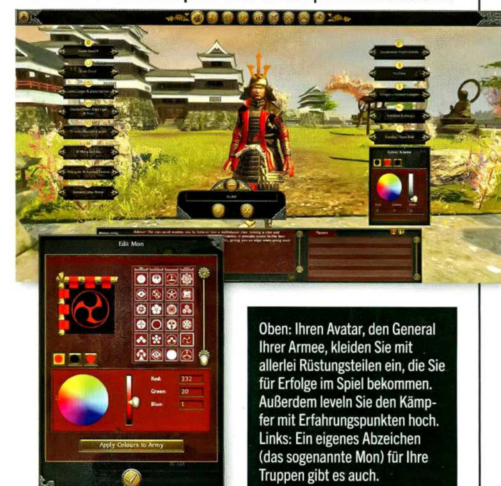
„Ich will Shogun werden anstelle des Shoguns!"

Dieses leicht abgewandelte Zitat drückt aus, wie sehr ich mich auf **Shogun 2** freue. Zwar liegt mir das Szenario nicht so sehr (ein **Rome 2** wäre mir lieber gewesen!), aber die taktischen Schlachten fordern dank der richtig guten KI enorm und die Optik ist einfach nur zum Niederknien schön.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Mehrspielerneuerungen

Die Entwickler krempeln den Mehrspielermodus um:



Oben: Ihren Avatar, den General Ihrer Armee, kleiden Sie mit allerlei Rüstungsteilen ein, die Sie für Erfolge im Spiel bekommen. Außerdem leveln Sie den Kämpfer mit Erfahrungspunkten hoch. Links: Ein eigenes Abzeichen (das sogenannte Mon) für Ihre Truppen gibt es auch.

Der Hintergrundgedanke: Mehrspielerschlachten sollen den Spielern im Gedächtnis bleiben. Im Mittelpunkt steht Ihr Avatar, der General Ihrer Truppen, den Sie nach Belieben mit diversen Rüstungsteilen ausstatten können. Außerdem sammelt der General Erfahrungspunkte und bekommt einen eigenen Fähigkeitenbaum mit unterschiedlichen Ausrichtungen. Schlachten schlagen Sie nun auf einer 2D-Karte Japans, die in dutzende Provinzen unterteilt ist. Wenn Sie einen Kampf in einer dieser Provinzen gewinnen, schalten Sie damit neue Einheiten und sogenannte Retainer (passive Boni) frei. Wenn Sie sich mit anderen zu einem Clan zusammentun, erobern Sie die Provinzen gemeinsam. Bis zu 30 Clans tummeln sich so auf einer Karte, die besten steigen in einem Pyramidensystem im Rang auf. Der Beste der Besten erhält den Titel „Shogun".

Die Sammlereditionen

Drei Versionen von Shogun 2 wird es geben:

- **Standard Edition:** Enthält allein das Basisspiel.
- **Limited Edition:** Enthält das Spiel, den exklusiven Hattori-Clan, „Nagashino" als zusätzliches historisches Szenario, ein Rüstungsset für Online-Avatare und ein Online-Startkonto mit extra Erfahrungspunkten.
- **Collector's Edition (Bild):** Verpackt in eine stylische Bambusreplika-Box. Enthält das Spiel, ein Artbook und eine Takeda-Shingen-Statue. Zusätzlich enthält diese Version alle Inhalte der Limited Edition.







Screen-Info

Die Bilder im Artikel bekamen wir alle von Publisher Ubisoft. Einige der verwendeten Screenshots stammen jedoch nicht von der PC-Fassung. Deshalb markieren wir diese entsprechend mit diesem Zeichen: PS3

?! FAQ

Die Konsolenversion von Assassin's Creed: Brotherhood ist doch schon lange fertig, wie lange brauchen die denn noch für die PC-Fassung?

Ubisoft deutet bisher nur an, dass **Brotherhood** wohl im März 2011 erscheint. Diesen Termin halten wir für sehr wahrscheinlich, denn die angespielte Version des Action-Adventures machte bereits einen überaus fertigen, runden und fehlerfreien Eindruck.

Arbeitet das gleiche Team an der PC-Fassung wie an der Konsolenversion?

Nein, nicht ausschließlich. Einige Leute des Teams haben bereits parallel zur Konsolenentwicklung an der PC-Fassung programmiert. Nachdem diese abgeschlossen war, widmeten sich nun aber viele der Konsolen-Fraktion der PC-Fassung. Somit dürfte diese am Ende die gleiche Qualität haben wie die Xbox-360- und Playstation-3-Version.

Mich hat bisher immer das Kampfsystem genervt. Haben die das nicht geändert?

In **Brotherhood** kommt es in den Kämpfen mehr auf Aggressivität und Reaktionsfähigkeit an als bisher. Grund: Wenn Ezio einen Gegner lange genug attackiert hat, verfällt er in Rage und kann dann mehrere Feinde hintereinander mit einem Streich beseitigen, solange er nicht getroffen wird. Kontern funktioniert aber noch immer.



Das neue Kampfsystem setzt auf Aggressivität. Entsprechend brutal geht Ezio mit Waffen wie diesem Speer um.

Das ist neu

Im Vergleich zu den beiden erfolgreichen Vorgängern hat sich einiges geändert:

- **Erstmals mit Mehrspieler-Modus**
  Dieser setzt auf das typische **Assassin's Creed**-Gameplay und bietet 1-gegen-1- sowie Team-Modi.
- **Rom als gigantische Spielwelt**
  Sie erforschen nur eine einzige Stadt. Diese ist dafür aber riesig und voller Details.
- **Virtual-Reality-Missionen**
  Über das Spielmenü erreichen Sie von der Story unabhängige Mini-Aufgaben. Bestzeiten werden mit Medaillen belohnt.
- **Ökonomie-System**
  Sie müssen Rom wiederaufbauen. Dies geschieht, indem Sie Geschäfte und Denkmäler renovieren.
- **Schnellreise-System**
  In der Stadt gibt es ein Tunnelsystem, über das Sie blitzschnell jede Ecke Roms erreichen.
- **Die Bruderschaft**
  Sie werden nun von anderen Assassinen im Kampf unterstützt. Details im Kasten auf Seite 20.
- **Missionen lassen sich wiederholen**
  Über das DNA-Menü können Sie bereits erledigte Missionen jederzeit nochmals angehen. Spezielle Profi-Vorgaben sorgen für den nötigen Anreiz.

Assassin's Creed: Brotherhood

Bruderhiebe

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Ubisoft Montreal | Hersteller: Ubisoft | Termin: März 2011

Text: Sebastian Weber

Die PC-Version lässt noch auf sich warten – wir haben in Kanada Probe gespielt.

Ubisoft bleibt sich und seiner Tradition treu: Während Konsolenspieler bereits seit dem 18. November das neue Abenteuer von Ezio Auditore da Firenze in **Assassin's Creed: Brotherhood** erleben dürfen, müssen wir PCler uns vermutlich noch bis März 2011 in Geduld üben. Ein genauer Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest. Ubisoft lud uns Mitte Dezember nach Montreal ein, wo wir erstmals einen Blick auf die PC-Version des Action-Adventures werfen und sie sogar anspielen durften. Darüber hinaus gingen wir der Frage nach, wie es bei jedem Teil des Spiels zu dieser Verspätung kommt. Der Hauptgrund für die verzögerte Veröffentlichung lässt sich mit einem Wort zusammenfassen: Optimierung. Die kanadischen Entwickler achten schon immer penibel darauf, nicht einfach nur eine lieblose Portierung auf die DVD zu pressen, sondern passen die **Assassin's Creed**-Spiele stets bis ins kleinste Detail auf die PC-Umgebung an. So auch bei **Brotherhood**.

Kleiner Schönling

Das Erste, was auffällt, wenn man die Konsolenversionen mit der Fassung für die grauen Rechenkisten vergleicht, ist die knackigere Grafik. Die Texturen erscheinen deutlich schärfer, die Weitsicht ist um ein Vielfaches höher, die Schatten sehen hübscher aus und so weiter. Dennoch halten die Entwickler am Grafikstandard Direct X 9 fest. Das hat verschiedene Gründe. Zum einen möchte Ubisoft die Systemanforderungen auf etwa demselben Niveau halten wie beim Vorgänger **Assassin's Creed 2**. Wer Ezios vorheriges Abenteuer auf seinem PC bereits ruckelfrei genießen konnte, dürfte auch bei Brotherhood auf seine Kosten kommen. Zum anderen geben die Entwickler offen zu, nicht zu glauben, dass genügend Spieler die nötige Hardware-Power in ihrer Kiste verbaut haben, dass Direct X 10 oder sogar 11 sinnvoll wäre. Darüber hinaus würde eine Umstellung auf eine andere Direct-X-Version (die Konsolen unterstützen nur Direct X 9) den Release noch weiter verzögern. Grund: Die Grafiker müssten viele der Assets – also Waffen- und Charaktermodelle sowie Texturen – neu erstellen oder überarbeiten. Doch selbst ohne die neueste Technik unter der Haube kann sich **Brotherhood** sehen lassen, der Schauplatz zählt ohne Frage zu den beeindruckensten Städten der Reihe bisher, sowohl bezüglich der Größe als auch in puncto Detailreichtum.

Es geht noch besser

Für absolute Technik-Nerds arbeiten die Entwickler schließlich noch an einem 3D-Modus sowie an der Unterstützung von Atis EyeFinity-Technologie. Dank dieser stellt **Brotherhood** das Geschehen dann nicht mehr nur

Die Assassinen-Bruderschaft

Als neues Spiel-Feature kann Ezio nun andere Attentäter befehligen und ausbilden.

Wenn Sie arme Bürger vor der Tyrannei des Borgia-Regimes beschützen, treten diese Ihrer Attentäter-Gilde bei (1). Per Brieftaube können Sie dann Befehle an Ihre Kumpels verteilen (2). Schicken Sie diese auf automatisch ablaufende Missionen und lassen sie Erfahrungspunkte sowie Upgrades sammeln (3). Noch praktischer: Im Kampf dürfen Sie die Assassinen als Hilfe herbeirufen. Auf Knopfdruck springen sodann Meuchelmörder ins Bild und kämpfen an Ihrer Seite (4). Haben Sie gar fünf oder mehr Bürger angeworben, so lässt sich ein Pfeilhagel aktivieren, der alle Widersacher mit einem Schlag erledigt.

Neue Grafikoptionen für den PC

Die Entwickler von Ubisoft Montreal bohren die Optik für den PC nicht nur auf, sondern verpassen der Grafik ein paar Extra-Schmankerl:

Dank Atis EyeFinity-Technik können Sie ein Bild auf bis zu sechs Monitoren anzeigen lassen. Unser Beispiel unten zeigt die Vorteile: Auf dem Hauptbildschirm sehen Sie nur eine Wache, mit drei Screens werden fünf weitere Wachen und ein berittener Kämpfer erkennbar.



Brotherhood unterstützt auch stereoskopische 3D-Darstellung inklusive 3D Vision. Mit speziellen Bildschirmen oder einer Nvidia-Shutterbrille tauchen Sie also noch tiefer in Ezios Abenteuer ein.





PC ACTION vor Ort: Ubisoft Montreal

Um einen ersten Blick auf die PC-Fassung von **Assassin's Creed: Brotherhood** zu werfen, sind wir für Sie über den großen Teich nach Montreal geflogen:

Ubisofts Standort in Montreal zählt mit etwa 2.200 Mitarbeitern zu den größten Entwicklerstudios weltweit. Natürlich werkeln nicht alle an nur einem Spiel, dort entstanden auch die aktuellen Teile der **Splinter Cell**- und **Prince of Persia**-Reihe. Während einer kleinen Tour zeigte man uns einige wichtige Stationen während der Entwicklung eines Spiels (Fotos rechts). Dann durften wir endlich spielen: Neben der normalen Spielstation (Foto links) stand auch ein Rechner mit Atis EyeFinity-Technologie bereit, wo wir **Brotherhood** auf drei großen Monitoren bewundern konnten.



► Um Sprachausgabe, Musik und Sounds perfekt aufeinander abzustimmen, sitzt der Tontechniker in einem akustisch neutralen Raum. Nicht billig, aber nötig für ein perfektes Ergebnis.



◄ Alle Soundeffekte wie Schwerterklirren oder Laufgeräusche werden in diesem Raum mit allerlei Hilfsmitteln aufgenommen.

auf einem Bildschirm dar, sondern auf bis zu sechs gleichzeitig. Das mag zwar nur Spielerei sein, doch in Aktion beeindruckt diese Darstellung mit enormer Übersicht. Zudem vermittelt das Action-Adventure damit ein „Mittendrin statt nur dabei"-Gefühl, das nicht zu toppen ist. Doch die wenigsten Spieler werden diese Möglichkeit wohl wirklich nutzen.

Nette Bedienung

Der zweite wichtige Punkt, den sich die Entwickler auf die Fahnen geschrieben haben, ist die passende Umsetzung der Steuerung. Natürlich unterstützt **Brotherhood** auf dem PC auch die Bedienung per Gamepad. Wer also zum Beispiel ein Xbox-360-Pad an seinen Rechner stöpselt, bekommt die gleiche einfache und intuitive Steuerung geboten wie unsere Konsolenfreunde. Aber auch wenn Sie auf Maus und Tastatur schwören, haben Sie dadurch keinen Nachteil. Die Belegung der Tasten lässt Sie **Brotherhood** frei wählen und blendet dann während des Spielverlaufs sogar die individuellen Knöpfe ein, wenn diese gebraucht werden. Sonst steuern Sie Ezio aber wie gewohnt: Per WASD bewegen Sie den italienischen Meuchelmörder, die Maus bewegt die Kamera. Wer schließlich einen Büronager mit fünf Tasten nutzt, löst sämtliche Aktionen wie rennen, angreifen, kontern, springen und so weiter ausschließlich mit der rechten Hand aus. Falls Ihnen nur zwei Knöpfe zur Verfügung stehen, verlagern sich einige Aktionen auf die Tastatur, etwa auf die Leertaste; nach kurzer Eingewöhnungszeit ist das aber kein Problem mehr. Trotzdem: Die Steuerung per Maus und Tastatur wurde zwar sehr gut umgesetzt, das Gamepad stellt für uns jedoch die erste Wahl dar.

Mehr fürs Geld

So viel zu den grundsätzlichen Anpassungen an den PC. Ein weiterer wichtiger Punkt neben der technischen Umsetzung ist traditionell der Zusatzinhalt. Und auch hier hält Ubisoft am Bewährten fest. Der PC-Fassung spendieren die Entwickler zur Veröffentlichung wie immer die bis dahin erschienenen DLCs. Während man beim einen schon weiß, was er beinhaltet (eine Multiplayer-Karte, die für die Konsolen Mitte Dezember erschien), schweigen die Kanadier zum zweiten noch. Die Ankündigung dieses Extra-Inhalts stand bis zu unserem Redaktionsschluss für die Konsolenversionen ebenfalls noch aus. Der angesprochene Mehrspielermodus unterscheidet sich indes nicht von dem, was die Gamepad-Akrobaten geboten bekommen. Sowohl Spielmodi als auch Technik bleiben unangetastet. Heißt: Um sich mit Freunden actionreiche Katz-und-Maus-Spiele liefern zu können, brauchen Sie einen Account bei Ubisoft. Mit diesem klinken Sie sich in Ubi-



Neben der Pistole verwendet Ezio nun auch eine Armbrust als Fernkampfwaffe.



Leonardo da Vinci unterstützt Ezio auch in **Brotherhood** mit coolen Erfindungen.

Grafikvergleich – PC gegen Xbox 360

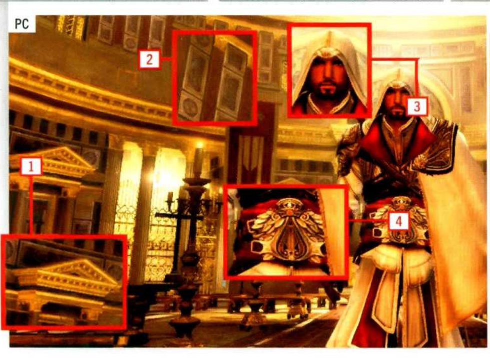
Die Entwickler bohren die optische Qualität von **Brotherhood** für den PC ein wenig auf. Anhand von Vergleichsbildern zeigen wir Ihnen, was Sie erwartet, auch wenn die Unterschiede in Bewegung deutlich besser auszumachen sind.

1. Die Entwickler arbeiten bei der PC-Version daran, dass diese deutlich hübschere und schärfere Schatten darstellt als die Konsolen-Pendants. Dadurch sowie dank der glaubhafteren Lichtdarstellung wirkt das sonnendurchflutete Rom authentischer.

2. Im Vergleich zur Konsolenfassung bietet die PC-Version von **Brotherhood** knackigere, schärfere Texturen. Gerade Gebäudeoberflächen sehen dadurch deutlich besser und plastischer aus.

3. Die Figuren in **Brotherhood** sehen in allen Versionen gleich aus. Lediglich einige Details unterscheiden sich, etwa die Darstellung von Rüstungen (siehe rechts). In Sachen Gesichtsdarstellung und Mimik dürfen Sie aber keine Veränderungen oder Verbesserungen erwarten.

4. Metallische Oberflächen, etwa Rüstungen, wirken auf dem PC deutlich realistischer als auf den Konsolen. Grund: Die Entwickler überarbeiten die Technik dahinter, sodass mehr Details erkennbar werden und das Metall zudem hübscher schimmert.





softs Serverstruktur ein, können dort private Spiel-Sessions eröffnen, Ihre Freundesliste verwalten und so weiter. Einen LAN-Modus oder eine Funktion für dedizierte Server bietet **Brotherhood** allerdings nicht. Wer den Multiplayer-Part genießen möchte, braucht somit eine Internetverbindung, sonst schaut er in die Röhre. Ob das auch für den Kopierschutz gilt, dazu möchten die Entwickler bislang keine Aussage treffen, denn hier loten die Jungs noch aus, was sowohl für sie als auch für den Spieler am besten funktioniert.

Darf ich dich anfassen?

Nach so vielen Informationen zu den Unterschieden zwischen PC- und Konsolenfassung wollen wir Ezio aber auch endlich in Aktion erleben. Dafür werfen uns die Entwickler in Sequenz 4 von insgesamt neun. In diesem Abschnitt will Ezio, der schon in Rom angekommen ist, seine Freundin Caterina Sforza aus den Fängen von Bösewicht Cesare Borgia retten. Die Schöne wurde während des Angriffs auf Monteriggioni von Borgias Truppen gefangen genommen und sitzt nun in einem Kerker in Rom. Dorthin zu gelangen, erfordert allerdings Ezios gesamte Fähigkeitenpalette. Zuerst müssen Sie sich unbemerkt Zugang zur Schlossanlage der Borgias verschaffen. Dabei muss die eine oder andere Wache dran glauben und Sie dürfen sich auf eine ausgiebige Kletterpartie freuen. Sobald Sie im Inneren angelangt sind, steht die Suche nach der Zelle auf dem Plan, wo Sie von Caterina erfahren, dass Cesares Schwester den einzigen Schlüssel bei sich trägt. Nun beginnt der spaßige Teil: Sie durchstöbern das Gebäude also nach der Holden und stellen sie zur Rede, woraufhin diese Reißaus nimmt. Nach kurzem Sprint stoßen Sie die Flüchtende schließlich zu Boden und tragen sie in Richtung Zelle. Auf dem Weg dorthin treffen Sie jedoch immer wieder auf Wachen, sodass Sie Fräulein Borgia absetzen, die Wachen bekämp-

Die Pros und Contras der Konsolenversionen

Anhand der Konsolenversionen verraten wir Ihnen bereits jetzt, was **Brotherhood** taugt.

PRO

- **Spielwelt:** Rom haben die Entwickler beeindruckend umgesetzt im Bezug auf Details, versteckte Extras, Schnellreisesystem, Aufgaben und so weiter.
- **Missionen:** Bis auf wenige Ausnahmen fallen Ihre Aufgaben abwechslungsreich und spannend aus.
- **Verbesserungen:** Die Entwickler bauen auf Teil 2 auf und verbessern vieles, zum Beispiel das Kampf- sowie das Wirtschaftssystem.
- **Viel Abwechslung:** Storymissionen, Gräber erkunden, Rom aufbauen und so weiter – viel Inhalt.

CONTRA

- **Zu mächtige Assassinen-Gilde:** Je mehr Attentäter Sie später befehligen und je besser diese ausgebildet sind, desto leichter werden viele Missionen. Manche sogar zu leicht.
- **Für Einsteiger zu überfordernd:** Die Entwickler setzen viel voraus, denn zu Beginn des Spiels werden viele Dinge (wie etwa Steuerung) nicht mehr richtig erklärt, außerdem gibt es schier unendlich viele Beschäftigungen in Rom.
- **Macken der KI:** Mancher Gegner reagiert gerne mal nicht oder Wachen jagen Sie, obwohl Sie gar nicht verdächtig sind. An der KI hapert es also teilweise.
- **Story:** **Brotherhood** setzt Ezios Geschichte gut fort, die Gesamtgeschichte der Reihe bringt das Spiel aber nicht voran und es endet unbefriedigend.


Der riesige Spielplatz Rom bietet beinahe unendliche Bewegungsfreiheit.



Zu Beginn des Spiels verliert Ezio Heim und Onkel – ein herber Schicksalsschlag.

fen und die abermals Flüchtende dann erneut umrempeln müssen. Oder aber die Holde reißt sich los. Und trotz der vielen Richtungswechsel und kurzen Reaktionszeiten leistet sich die Steuerung am PC hier keinen Patzer. Dieses Spielchen wiederholt sich einige Male, bis Sie am Ende Caterina befreien und Cesares Schwester im Gegenzug in den Kerker verfrachten. Danach tragen Sie die geschwächte Caterina zu den Stallungen, beide schwingen sich auf ein Pferd und reiten an Dutzenden Wachen vorbei hinaus in die belebte Stadt Rom. Um Caterina den nötigen Vorsprung zu verschaffen, stellt sich Edelmann Ezio am Ende gegen die nahenden Wachen und meuchelt im folgenden Kampf gut und gerne 20 oder mehr Schwertschwinger dahin. Das klingt nicht besonders realistisch, ist aber dank des neuen Kampfsystems problemlos möglich und macht einen Heidenspaß. Ein Prädikat, das sich durch den gesamten Spielverlauf von **Brotherhood** zieht.

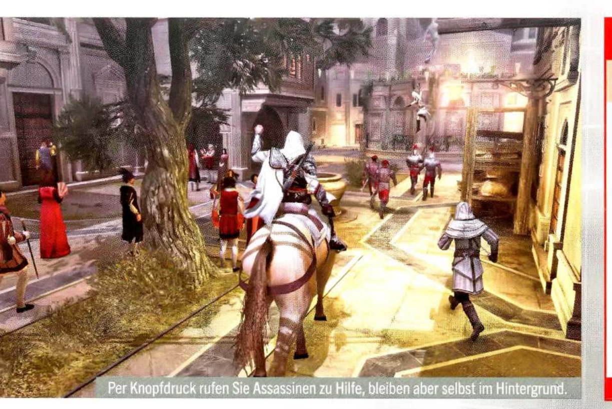
Die Steuerung im Überblick

Vom Gamepad zu Maus und Tastatur. Wie Ubisoft die Steuerung anpasst, zeigen wir Ihnen hier auf einen Blick.

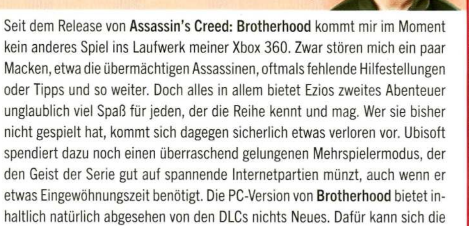
1. Bewegung Ezios
2. Umschauen/ Kamera bewegen
3. Ziel erfassen
4. Modusschalter
5. Schnellinventar (Waffenauswahl)
6. Waffenauswahlrad aufrufen
7. Modus 1: untertauchen Modus 2: sprinten und freies Laufen (Klettern)
8. Modus 1: sich fallen lassen (klettern) Modus 2: sich losreißen oder andere packen (Kampf)
9. Modus 1: angreifen Modus 2: kontern
10. Visionssicht: deckt Gesinnung anderer Charaktere oder Karte auf
11. Karte aufrufen



EINDRUCK: Die Steuerung ist in den ersten Spielminuten ungewohnt, geht aber nach kurzer Zeit leicht von der Hand. Dank Funktionswechsel per rechter Maustaste schaffen es die Entwickler, die an sich komplexe Bedienung Ezios auf wenige Knöpfe vorbildlich umzusetzen.


Per Knopfdruck rufen Sie Assassinen zu Hilfe, bleiben aber selbst im Hintergrund.

Sebastian meint



„Ein tolles Spiel, toll umgesetzt – ich freu mich drauf."

Seit dem Release von **Assassin's Creed: Brotherhood** kommt mir im Moment kein anderes Spiel ins Laufwerk meiner Xbox 360. Zwar stören mich ein paar Macken, etwa die übermächtigen Assassinen, oftmals fehlende Hilfestellungen oder Tipps und so weiter. Doch alles in allem bietet Ezios zweites Abenteuer unglaublich viel Spaß für jeden, der die Reihe kennt und mag. Wer sie bisher nicht gespielt hat, kommt sich dagegen sicherlich etwas verloren vor. Ubisoft spendiert dazu noch einen überraschend gelungenen Mehrspielermodus, der den Geist der Serie gut auf spannende Internetpartien münzt, auch wenn er etwas Eingewöhnungszeit benötigt. Die PC-Version von **Brotherhood** bietet inhaltlich natürlich abgesehen von den DLCs nichts Neues. Dafür kann sich die aufgemotzte Technik sehen lassen. Die Grafik wirkt einfach etwas schöner als auf den Konsolen und die Steuerung geht wunderbar von der Hand.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Kalter Spaß: Bisher haben wir zwar keine Schneestrecke gesehen, doch das Artwork zeigt, wie sich die Entwickler diese am Ende vorstellen.

Screen-Info

Alle Bilder stammen von Codemasters. Die Screenshots auf der rechten Seite stammen tatsächlich aus dem Spiel, das in Bewegung genauso aussieht.

Dirt 3

Dreckschleudertrauma

Genre: Rennspiel | Entwickler: Codemasters | Hersteller: Codemasters | Termin: 2. Quartal 2011

Text: Sebastian Weber

Codemasters schickt Sie wieder auf die Piste und besinnt sich seiner Wurzeln.

Die erste Neuerung an Codemasters' erfolgreicher Rennspielreihe fällt bereits bei der Namensgebung auf. In der Überschrift prangt nur noch **Dirt 3**, der Name Colin McRae ist verschwunden. Auf Nachfrage erklären die Entwickler auch warum: Den Teil 2 der Reihe sahen die Engländer noch als Ehrerbietung an den 2007 verstorbenen Rallye-Fahrer an. **Dirt 3** dagegen atmet zwar noch den Geist seiner Vorgänger, soll aber etwas Neues werden.

Mit der Karre durch Finnland

Bevor wir Ihnen die angesprochenen frischen Inhalte vorstellen, erst noch eine gute Nachricht für alle Fans der alten **Colin McRae**-Spiele: Die Entwickler haben sich das Feedback der Spieler sowie die Kritikpunkte der diversen Tests von **Dirt 2** angeschaut und sich nach deren Auswertung entschlossen, den Fokus in **Dirt 3** wieder auf das zu legen, für das die Reihe früher bekannt war – nämlich den Rallye-Sport. Deshalb machen Offroad-Events diesmal auch etwa 60 Prozent des Karriere-Modus aus, dafür gibt es weniger Fun-Sport-Events. Eine Rallye-Etappe durften wir bereits anspielen. Mit einem Audi quattro heizten wir durch einen Wald in Finnland und können schon jetzt sagen (das Spiel befindet sich noch in der Pre-Alpha-Phase), dass Codemasters hier genau das zeigt, was man von den Briten erwartet. Die Karre steuerte sich angenehm präzise, Sie haben außerdem die Wahl, ob Sie diverse Fahrhilfen aktivieren oder es lieber etwas schwerer haben wollen. Grafisch macht der Titel auch noch mal einen deutlichen Sprung nach vorne, denn so realitätsnah sah noch kein Wald in einem Rennspiel zuvor aus – selbst die kleinsten Details stimmen: Rasen Sie in einer Kurve zum Beispiel in einen Stapel Holzstämme, so zerfliegt nicht nur Ihre Motorhaube in tausend Kleinteile, sondern auch das Gehölz zerbirst in unzählige Splitter. Einen kleinen Schock versetzt es einem dagegen, wenn man schnittig um die Kurve driftet und direkt danach einen Zuschauer aus dem Weg hechten sieht, um nicht mit der Front des Boliden Bekanntschaft zu machen. Solche Details machen die Pisten glaubwürdig.

Viel mehr Abwechslung

Apropos Pisten, von denen gibt es nun mehr als 100 verschiedene in Europa, Afrika und Amerika (im Vergleich: **Dirt 2** bot 41), die Sie alle sowohl bei Regen als auch in der Nacht fahren dürfen, um die Herausforderung noch ein wenig größer zu machen. Ebenfalls neu hinzu kommen endlich Eis und Schnee – und darauf sind die Entwickler besonders stolz. Bisher haben wir zwar noch keine winterlichen Landschaften gesehen, doch die Programmierer versprechen, dass die frostigen Etappen aufgrund des verbesserten Partikel- und Physiksystems deutlich anspruchsvoller und gleichzeitig beeindruckend ausfallen. Für verschiedene Untergrundarten gibt es zudem unterschiedliche Reifentypen, sodass Sie immer für die nächste Piste gewappnet sind. Dazu kommen noch etliche unterschiedliche Boliden, insgesamt circa 50 aus fünf Dekaden Rallye-Sport – unter anderem der Mini Cooper, der Audi quattro, aber auch Ken Blocks Ford Fiesta mit 600 PS.

Akrobaten gesucht

Sie erwartet auch ein völlig neuer Spielmodus, nämlich Gymkhana. Wer sich darunter nichts vorstellen kann, sollte auf Youtube nach Ken Block und ebendiesem Modus suchen. Der amerikanische Rallye-Fahrer hat diese Disziplin nämlich im Internet erst richtig



Detailliert: Strecken und Wagen modellieren die Entwickler glaubwürdig, es rennen sogar Zuschauer über die Piste.



Keine Fehler machen: Etwas zu viel Gas und die Karre knallt gegen den Bagger. Gut, dass das Schadenssystem hier nicht greift.



Gefühl gefragt: Für den Drift um den Pfosten benötigen Sie das richtige Verhältnis von Gas und Lenkeinschlag – nicht leicht.



Hübsch: Codemasters gestaltet seine Strecken beeindruckend realistisch.

populär gemacht. Dabei geht es um die absolute Beherrschung der PS-Schleuder. Ähnlich wie bei den **Tony Hawk**-Spielen finden Sie sich in einem abgeschlossenen Parcours wieder, in dem Sie vorgegebene Tricks machen sollen, etwa mehrere Donuts um eine Laterne herum, einen Drift unter einem Lkw-Aufleger hindurch und so weiter. Das klingt nicht nur spaßig, sondern ist es auch, sofern man seine Karre perfekt beherrscht. Beim Anspielen stellten wir nämlich schnell fest, dass die diversen Tricks ziemlich knifflig sind. Etwas zu viel Gas und der Drift um einen Pfosten wird zu weit oder einen Hauch zu spät gebremst und Ihr Flitzer schlittert nicht unter dem Lkw hindurch, sondern mit Vollgas dagegen. Da jedoch das Schadenssystem, das übrigens wirklich beeindruckende Effekte bietet, hierbei keinen Einfluss auf Ihren fahrbaren Untersatz hat, brauchen Sie sich zumindest keine Gedanken darüber zu machen, bereits nach dem ersten Versuch auszuscheiden. Letztlich bedarf es bei Gymkhana aber jeder Menge Training und Einarbeitungszeit, bis man die Aufgaben löst und dabei möglichst cool aussieht.

Selbstbeweihräucherung

Möglichst cool auszusehen, hat diesmal sogar einen Sinn. Nach einem Rennen oder Event können Sie wie bisher die hübsch inszenierten Replays anschauen und dann sogar Passagen auf Wunsch direkt in Youtube einbinden, um der Welt Ihre Leistung zu zeigen. Aber auch die Rückspulfunktion ist wieder mit von der Partie, mit der Sie eventuelle gravierende Fahrfehler ausgleichen können. Wie oft Sie diese nutzen dürfen, hängt vom Schwierigkeitsgrad ab. Diesen stellen Sie vor jedem Rennen neu ein. Das kennt man schon aus den Vorgängern, jedoch ändern die Entwickler das nervige Menü ein wenig ab. Während Sie in **Dirt 2** ständig in einem virtuellen Wohnwagen herumlaufen mussten, um neue Rennen zu starten oder andere Menüpunkte anzuwählen, konzentriert sich **Dirt 3** nun wieder mehr aufs Wesentliche. Denn die Entwickler möchten die Bedienung des Spiels deutlich entschlacken und richten ihre Aufmerksamkeit auf die Auswahl der Rennevents statt auf eine coole Inszenierung.

Vorsprung durch Technik

Schließlich noch eine gute Nachricht für uns PC-Spieler: Auf den grauen Rechenkisten versprechen die Entwickler, dass **Dirt 3** um einiges besser aussehen soll als die Konsolenfassungen. Grund dafür ist die verbesserte Nutzung von Direct X 11, gerade Tessellation soll verstärkt zum Einsatz kommen. Microsofts Technik zaubert laut den Entwicklern gerade bei der Darstellung von Eis und Schnee beeindruckende Effekte auf den Bildschirm, sodass PC-Spieler in **Dirt 3** also auf ihre Kosten kommen. Aber selbst wenn Sie keinen DX11-Rechner besitzen, auch die angespielte Xbox-360-Version (Direct X 9) sah schon jetzt überaus stimmig aus, bot viele kleine Details, eine glaubwürdige Streckengestaltung und hübsche Wagenmodelle. Man merkt den Entwicklern von Codemasters an, dass sie inzwischen mit ihrer Ego-Engine umgehen können und es verstehen, die zur Verfügung stehenden Effekte zu nutzen. **Dirt 3** scheint alles in allem also sehr gut zu werden.

Sebastian meint



„So soll ein Rallye-Spiel sein. Ich freu mich drauf!"

Ich habe **Dirt 1** seinerzeit geliebt. **Dirt 2** dagegen ließ mich kalt, weil es mir einfach zu wenige Rallye-Events bot. Deshalb bin ich sehr froh darüber, dass Codemasters genau das wieder auf seine Prioritätenliste setzt. Die Etappe, die wir anspielen durften, zog mich sofort in ihren Bann: nach und nach die Strecke lernen, den eigenen Fahrstil perfektionieren und ganz ohne großen Gegner-Schnickschnack gegen die Uhr durch den Wald heizen – so soll es sein. Der Spielmodus Gymkhana machte mir zwar auch Spaß, ich war aber vom Schwierigkeitsgrad frustriert. Aber gut, vielleicht wird das mit einem Tutorial einfacher.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



Screen-Info

Alle Bilder wurden uns vom Publisher Namco Bandai zur Verfügung gestellt. Die uns präsentierte Version ließ keinen Zweifel daran zu, dass **The Witcher 2** genau so gut aussehen wird wie auf diesen Screenshots.

?! FAQ

Die Zahl im Spieletitel verrät mir, dass es einen Vorgänger gibt!

Richtig! **The Witcher 2** ist die Fortsetzung eines Rollenspieles, dass vor zwei Jahren aus Polen kam und ein wahrer Überraschungserfolg wurde. Kernpunkte: Eine düstere Welt, ein grantiger Held, moralische Entscheidungen, Sex und Gewalt!

Klingt wie ein gutes Buch!

Wieder richtig! **The Witcher** basiert auf einer Fantasy-Buchreihe des polnischen Autors Andrzej Sapkowski. Die locker geschriebenen Kurzgeschichten-Bände **Der letzte Wunsch** und **Das Schwert der Vorsehung** bilden den perfekten Einstieg ins **Witcher**-Universum. Mit **Das Erbe der Elfen** erhält man dann den ersten Band einer fünfteiligen Romanreihe mit zusammenhängender Story. Auf **Das Erbe der Elfen** folgen **Die Zeit der Verachtung**, **Feuertaufe** und **Der Schwalbenturm**. **Die Dame vom See**, der finale Teil der Reihe, erscheint voraussichtlich erst im Frühjahr 2011 auf Deutsch, alle anderen sind bereits erhältlich.

Und ihr wart jetzt in Polen?

Genau! Beim Entwickler CD Projekt wurde uns **The Witcher 2** 30 Minuten lang präsentiert. Danach folgten Interviews und eine Studiotour, bei der wir Grafikern, Programmieren, Autoren und Übersetzern über die Schulter gucken konnten. Abends gab's dann Bier mit Fleisch und Pferdetatar.



Im Hintergrund kämpfen Soldaten miteinander, Pfeile rauschen vom Himmel, Bäume und Gräser stehen in Flammen – die wuchtige Inszenierung solcher Schlachtfeld-Sequenzen ist CD Projekt klasse gelungen.

The Witcher 2: Assassins of Kings

Adel vernichtet

Genre: Rollenspiel | Entwickler: CD Projekt | Hersteller: Namco Bandai

Text: Felix Schütz

2011 wird das Jahr der Rollenspiele. Das beste heißt womöglich The Witcher 2.

Vor vier Jahren hatten die meisten Spieler hierzulande noch nicht mal von **The Witcher** gehört. Geralt, der weißhaarige Hexer, CD Projekt, das junge Entwicklerteam aus dem benachbarten Polen? Unbekannt, unwichtig – so urteilten anfangs voreilige Spieler und Fachjournalisten. Auch wir von PC ACTION hatten das polnische Team und ihr Erstlingswerk seinerzeit kräftig unterschätzt! Doch all das sollte sich zum Glück ändern: Heute hält sich **The Witcher** wacker in unserer Topspiele-Liste unter den besten PC-Rollenspielen. Es zählt zu den meistgespielten Titeln unserer Leser und auch die Verkaufszahlen des Spiels sind gut. Da wundert es nicht, dass der Nachfolger **The Witcher 2** in vielen Most-Wanted-Umfragen sogar besser abschneidet als Biowares **Dragon Age 2**.

Heimatbesuch

Exklusiv durften wir CD Projekt Anfang Dezember in ihrem Warschauer Studio besuchen. Natürlich um eine aktuelle Version des Spiels zu begutachten und um uns mit den Entwicklern auszutauschen. Die wichtigsten Erkenntnisse unseres Ausflugs gleich vorab: CD Projekt verspricht, dass **The Witcher 2** epischer, zugänglicher, erwachsener wird als der Vorgänger, ohne aber dessen Stärken und Vorzüge zu vernachlässigen. Und genau das scheint tatsächlich der Fall zu sein.

So geht es weiter

Die Handlung des Spiels setzt etwa zwei Monate nach den dramatischen Ereignissen des ersten **The Witcher** ein. Das Fantasy-Reich Temerien ist von politischen Unruhen zerrüttet, Attentäter machen Jagd auf die Oberhäupter der einzelnen Königreiche und die Bewohner des Landes sind von Rassismus, Kriegstreiberei und Misstrauen vergiftet. In diesem düsteren Umfeld ist es nun an Hexer Geralt, das Leben der Könige zu retten und die Hintergründe der Attentate aufzuklären.

Geschichtsstunde

Geralt, Temerien – wem Namen wie diese nichts sagen, der hat entweder den Vorgänger nicht gespielt oder zumindest die Buchgrundlage verpasst. Denn **The Witcher 2** basiert wieder auf den düster-zynischen Fantasy-Romanen des polnischen Autors Andrzej Sapkowski. CD Projekts Spiel erweitert sein reichhaltiges Universum um neue Gebiete, Charaktere und Monster, bleibt dabei aber trotzdem stets so nahe wie möglich an der Vorlage. Geralt beispielsweise ist kein unbeschriebenes Blatt, er hat klar definierte Charakterzüge und Eigenschaften. Genau das macht ihn so cool. Geralt ist ein Mutant, durch Training und Elixiere in einen Sondermenschen verwandelt, dessen Körper über enorme Heilungskraft verfügt, der im Kampf mit zwei Schwertern tödlich zu Werke geht und der von Beruf nichts anderes ist als ein professioneller Monsterschlächter: Er macht Jagd auf Vampire, Dämonen, Geister und Bestien, lässt sich dafür von Menschen in Not bezahlen und versucht dabei stets, möglichst neutral zu bleiben.

Kein Fraktionszwang

Geralts Versuche, nicht in die Streitigkeiten anderer Rassen und Nationen verstrickt zu werden,

Zahlenvergleich: Teil 1 gegen Teil 2

CD Projekt veröffentlichte Zahlen, die beweisen sollen, wieviel mehr Inhalt in The Witcher 2 steckt und welche Vorteile die brandneue Engine bietet.

Die Hauptquest von **The Witcher 2** lässt sich zwar auf 16 Arten beenden, doch diese Zahl ergibt sich eher aus Storydetails. Es wird jedenfalls nicht 16 verschiedene Schlussfilme geben!

Schon **The Witcher 1** bot massig Echtzeit-Videos. In Teil 2 gibt es sogar noch mehr, zumal die Entwickler dank ihrer Engine nun viel eindrucksvollere Szenen erstellen können.

Es gab nur wenig Items in **The Witcher 1**, Sammelspaß kam da nicht auf. Das will CD Projekt in Teil 2 deutlich besser machen.

Die fünf Zauber aus dem Vorgängerspiel gibt's auch wieder in Teil 2, außerdem kommt ein sechstes, noch unbekanntes Magie-Zeichen hinzu.

	Spieleinstiege	Endsequenzen	Zwischensequenzen	Rüstungstypen	Magische Zeichen	Ladebildschirme
The Witcher 1	1	3	130 (53 Minuten)	5	5	ca. 700
The Witcher 2	3	16	256 (150 Minuten)	30 + Modifikationen	6	4

In **The Witcher 2** darf man den Spielstand des Vorgängers importieren – das verändert den Einstieg ein wenig. Wer kein Savegame mehr hat, darf die Parameter auch selbst bestimmen.





Häufige, lange Ladezeiten waren der größte Kritikpunkt an **The Witcher 1**. Im zweiten Teil gibt es, abhängig vom verwendeten PC, nur vier (!) Ladebildschirme. Innenräume betritt Geralt beispielsweise ohne jede Wartepause.

sind ein entscheidender Punkt für den Handlungsverlauf von **The Witcher 2**. Denn die Story soll nicht nur episch werden, sondern sich auch an dramatischen Entscheidungsmomenten in unterschiedliche Handlungsverläufe verzweigen. Wer den ersten Teil gespielt hat, darf zusätzlich seinen alten Speicherstand importieren, um so weitere Storydetails in **The Witcher 2** an die persönliche Vorgeschichte anzupassen. Bei unserem Studiobesuch sahen wir eine nur 30 Minuten kurze, aber immerhin brandneue Demo von **The Witcher 2**, eine schön aufgebaute Nebenquest. Sie beginnt in der prächtigen Zwergenstadt Vergen, einem Bollwerk aus säuberlich in rohen Fels geschlagenen Wegen, Treppenstufen und Säulen, die Texturen voller Details und Verzierungen, am Himmel eine strahlende Sonne, die feine Lichtstrahlen über die Szenerie wirft – so muss stimmungsvolle Grafik aussehen! Besonders schön: Alles wirkt wie aus einem Guss. Wir bemerken keine störenden Texturkanten, Ruckler oder flackerne Objekte, da scheint alles am rechten Platz zu sein.

Kneipenbesuch

Der Leveldesigner, der uns das Spiel direkt an seinem Arbeitsplatz präsentiert, lenkt Geralt schnurstracks in die nächstbeste Taverne hinein, völlig ohne Ladezeiten. Die neue Grafikengine erlaubt nämlich Location-Wechsel ohne nervige Ladepausen, da hat CD Projekt nicht zuviel versprochen. Damit räumt das Spiel schon jetzt mit dem größten Kritikpunkt am ersten **The Witcher** auf! In der Taverne herrscht geschäftiges Treiben: Zwerge machen sich über ihre Biere her, unterhalten sich, fordern Kontrahenten in Wettspielen heraus. Zunächst plaudert Geralt mit seinem alten Freund, dem Zwerg Yarpen. Der legt Geralt nahe, sich



Die Entscheidungen des Spielers wirken sich stark auf Story und Questverlauf aus. Hat Geralt etwa vor seiner Gefangennahme den jungen Aryan La Valette im Zweikampf getötet, trifft er im Verlies auf dessen Mutter, die – halbnackt und angekettet – von einem Henker gefoltert wird. Geralt hat hier die Möglichkeit, die tapfere Baronin zu retten, als Dank verhilft sie ihm zur Flucht. Hat man Aryan zuvor jedoch am Leben gelassen, ist er es, den der Hexer später im Kerker antrifft. Auch ihn kann Geralt nun retten. Dazu muss er den geschwächten Mann stützen und kann derweil keine Kämpfe austragen.



CD Projekts neue Engine berechnet selbst solche beeindruckenden Außenareale ohne merkliche Ladezeiten.

▲ Um aus einem Kerker zu fliehen, stehen Geralt verschiedene Wege offen. Eine Möglichkeit ist das neue Schleichsystem, dank dem Geralt lautlos durch die Dunkelheit flitzt und Feinde unblutig ausschaltet.

◄ Als Alternative zum Schleichen kann Geralt auch gewaltsam vorgehen und Gefängniswachen mit Schwert und Magie bezwingen. In dem Fall muss er aber damit rechnen, dass weitere Gegner als Verstärkung anrücken, die Kämpfe werden also schwerer.

an einigen Minispielen zu versuchen, ganz ähnlich wie im ersten **The Witcher**. Geralt kann sich etwa im Armdrücken beweisen oder sein Glück im Würfelpokerspiel herausfordern. Solch kurzweilige Nebenbeschäftigungen sind zwar völlig optional, doch wie schon im Vorgänger wird es auch in **The Witcher 2** lukrative Quests eigens für Glücksspiele geben. Immerhin soll es sich für den Spieler auszahlen, hin und wieder mal in ein Gasthaus einzukehren.

Wie im Krimi!

Geralts Aufgabe in der Demo ist es, eine Mordserie zu untersuchen – Hexer sind nämlich nicht nur Monsterjäger, sondern auch so etwas wie Fantasy-Detektive, die zunächst Indizien sammeln, bis sie wissen, mit welchem Feind sie es zu tun haben. Das Questlog fasst die Aufgabe handlich für den Spieler zusammen: Untersuche die Leiche eines Ermordeten, der außerhalb der Stadt in einem Höhlengrab beerdigt wurde. Unter der Zusammenfassung gibt's noch einen ausführlichen Text, gedacht für lesefreudige Spieler, die mehr über Story und Spielwelt erfahren möchten. Während wir das Questlog studieren, flüstert uns Tomasz Gop, der Produzent des Spiels „Social Media!" zu und erklärt dann grinsend, dass man das Questlog auch mit seinem Facebook-Account verbinden kann, wo dann Entscheidungen und Story-Fortschritte automatisch gepostet werden.

Erste Kämpfe

Für seine Quest muss Geralt die Stadt verlassen und ein kleines Waldgebiet durchstreifen. Wenig überraschend stößt er nach einigen Schritten auf eine Gegnergruppe – Zeit für uns, das stark überarbeitete Kampfsystem in Augenschein zu nehmen! Kurz gesagt, es wurde dem Vorgängerspiel gegenüber entschlackt. Die linke Maustaste sorgt für leichte Schwerthiebe, die rechte für schwere. Eine weitere Taste dient dem aktiven Blocken, eine andere lässt Geralt zur Seite hechten. Das klingt nach einem typischen Actionspiel, was es aber nicht ist. Um zu beweisen, dass in den Gefechten vor allem gut gewählte Talente und taktisches Vorgehen entscheidend sind, haben die Entwickler extra ein Kampfstatistik-Fenster eingebaut. Darin werden alle Details der Auseinandersetzung in Zahlen ausgegeben, zum Beispiel: Geralt trifft Gegner für 5 Schaden, Gegner blockt 2 Schaden ab, und so weiter. Anders als im Vorgängerspiel muss man während der Gefechte nicht mehr zwischen verschiedenen Kampfstilen wechseln. Stattdessen kombiniert man leichte und schwere Attacken einfach frei miteinander. Außerdem kann Geralt wieder magische Zeichen einsetzen. Das sind im Grunde leichte Zauberattacken: Das Zeichen Aard etwa schleudert Gegner per Telekinese zu Boden, das Zeichen Axii hingegen lässt Feinde an Geralts Seite kämpfen. Fünf solcher Zauber sind bereits aus dem Vorgängerspiel bekannt, ein sechster kommt nun in **The Witcher 2** hinzu – doch über ihn verrät CD Projekt noch keine Details.

Viel Feind, viel Ehr!

Gegner sollen mehr als nur stumpfe Klickübungen sein. In unserer Demo greift etwa eine Gruppe Nahkämpfer an, die von einigen Schützen und Zauberern unterstützt wird; die Magieanwender können sich sogar munter durch die Gegend teleportieren. Geralt muss hier zunächst einige Angriffe parieren und den richtigen Augenblick abwarten, bis sich einer der bösen Zauberer manifestiert und damit verwundbar macht. Nebenbei muss der Hexer aber auch die Bolzen der Armbrustschützen abwehren und seine Hexer-Zeichen taktisch anwenden, um die Nahkämpfer auf Distanz zu halten. Damit das alles nicht zu unübersichtlich gerät, haben die Entwickler wieder eine Art Pause-Modus eingebaut, den man per Strg-Taste aktiviert. Anstatt das Geschehen aber komplett einzufrieren, wird es in **The Witcher 2** diesmal nur stark verlangsamt, sodass der Kampf in einer sehenswerten Zeitlupe weiterläuft. Derweil kann man im eingeblendeten Menü seine Waffen wechseln, Tränke einnehmen oder Zauber auswählen.

Angst vorm Controller

Dieses Menü ist kreisförmig aufgebaut – so etwas kennt man vor allem aus Konsolenspielen. Wer nun befürchtet, das Spiel sei ganz auf Konsolensteuerung zugeschnitten, der darf beruhigt sein: **The Witcher 2** unterstützt zwar Xbox-360-Gamepads und die Engine wurde auch für meh-

Die Editionen von The Witcher 2

Bereits beim ersten The Witcher protzte CD Projekt mit einer üppigen Ausstattung. Für den zweiten Teil gehen die polnischen Entwickler noch weiter.

The Witcher 2 wird in der Standardausführung als aufwändige und beeindruckende Premium Edition erscheinen. Zum Preis von 50 Euro erhält man neben dem Spiel eine Making-of-DVD, den Soundtrack auf CD, eine aufwändig gedruckte Weltkarte und einen Briefumschlag, in dem sich eine hübsche Münze befindet. Einige dieser Goodies wie der Soundtrack oder die Weltkarte erhält man auch in digitaler Form, wenn man das Spiel als Download-Version kauft, etwa über Steam oder Direct2Drive. Auf dem Spiel-Silberling befinden sich neben der deutschen Version auch die englische, polnische, russische und französische Sprachausgabe, hinzu kommen weitere Untertitel in anderen Sprachen.

Exklusiv über Amazon.de ist auch eine 100 Euro teure Sammleredition vorbestellbar. Sie bietet zusätzliche Extras, etwa eine aufwändig modellierte Geralt-Büste, ein Artbook, ein Würfelpoker-Set, Spielkarten mit Anleitung, Aufkleber und eine weitere Münze. Obendrein enthält nur diese Box einen DLC-Code für eine der besten Rüstungen im Spiel.

Premium Edition



Collector's Edition



rere Plattformen entwickelt, doch das heißt nicht, dass das Spiel „konsolig" wird – CD Projekt betont, dass die PC-Fassung die führende Version für die Entwickler sei. Darum wird es beispielsweise auch möglich sein, alle Tastenbelegungen zu verändern und die Hexer-Zeichen direkt per Tastendruck auszulösen – auch ohne Zeitlupenmenü. Eine gute Entscheidung! Zurück zur Mission Nach dem Kampf durchsucht Geralt die Leichen der Gefallenen. Bei einem Feind erbeutet er eine Elfenweste, die er sogleich im neu aufgeteilten Inventar anlegt. So haben wir Geralt noch nie gesehen: Mit flauschiger Kapuze auf dem Kopf, dazu ein reichhaltig besticktes Oberteil mit grasgrüner Farbgebung. CD Projekt verspricht, dass es in **The Witcher 2** viel mehr Gegenstände und Rüstungen geben wird als noch im Vorgänger. Kleidungsstücke unterteilen sich in Gewänder, Hosen, Armschienen, Schulterpanzer und weitere Kategorien, und alle lassen sich unabhängig voneinander anlegen und sind am Helden sichtbar. Nur wenige Klicks vom Inventar entfernt liegt das Menü für Geralts Talentbäume, die man uns an dieser Stelle auch gleich vorführt: Der Bildschirm zeigt nun vier verschiedene Äste, sie stehen jeweils für die Talentbereiche Schwertkampf, Alchemie, Training und Magie. An jedem Ast sitzen zahlreiche Skills, die sich klassisch durch verdiente Talentpunkte freischalten lassen. CD Projekt verspricht außerdem noch weitere lernbare Fähigkeiten, sogenannte Traits, die man aber noch nicht enthüllen wollte. Sicher ist lediglich, dass Geralt nun auch soziale Fähigkeiten lernen kann, also beispielsweise spezielle Traits, um NPCs in Dialogen zu überzeugen.

Und weiter geht es!

Geralt setzt seinen Weg durch das Waldgebiet fort. Es scheint unmöglich, sich darin zu verlaufen, denn das Areal ist recht eng abgesteckt, die Weitläufigkeit eines Open-World-Spiels will **The Witcher 2** gar nicht erst bieten. Dafür macht der Wald mit scharfen Texturen und feinen Lichteffekten ei-

Kein Kopierschutz!

Mutig: The Witcher 2 erscheint auch in einer digitalen Version ohne Kopierschutz.

The Witcher 2 wird klassisch auf Datenträgern und über Downloadportale verkauft, und all diese Versionen werden einen Kopierschutz enthalten. Alle, bis auf eine: Über GOG.com erscheint das Spiel auch ohne DRM! GOG (Good Old Games) ist ein Portal von CD Projekt, über das normalerweise nur Spiele-Klassiker verkauft werden. Dieser Verzicht auf DRM ist aber natürlich nicht als Freibrief zu verstehen: CD Projekt kündigte bereits an, gegen all jene Spieler vorzugehen, die **The Witcher 2** illegal als Raubkopie verbreiten!



Trotz Gewalt und derber Dialoge ist nicht damit zu rechnen, dass **The Witcher 2** für den deutschen Markt gekürzt werden muss.



Hoffentlich sind die wild choreographierten Faustkämpfe so gut spielbar wie sie aussehen!

In Dialogen wählt man keine kompletten Antwortsätze mehr, stattdessen klickt man auf knackig-kurze Zusammenfassungen.

In Kneipen kann Geralt an mehreren Minispielchen teilnehmen. Beim Armdrücken ist Geschicklichkeit gefragt.

nen grafisch tollen Eindruck, die Engine meistert auch solche Regionen ruckelfrei.

Am Tatort

Der Held erreicht endlich die Grabhöhle und betritt auch sie ohne jede Ladezeit – was für ein Unterschied zum Vorgängerspiel! Im Gewölbe fällt uns schnell eine brüchige Wand auf, die Geralt sogleich mit dem Zeichen Aard zerstört, um so den Zugang zur gesuchten Bestattungskammer freizulegen. Die Aufgabe des Spielers ist es nun, alle dort aufgebahrten Körper aus ihren Leichentüchern zu wickeln, denn einer davon wurde erst frisch beerdigt – eben diesen Toten muss Geralt auf Hinweise untersuchen! Die Leichenschau fällt simpel aus, man wählt einfach über ein Textmenü verschiedene Aktionen aus: Geralt untersucht die Hände des Toten, findet dort ein verdächtiges Haarbüschel. Als er die Leiche auf die Seite dreht, entdeckt er Wunden am Rücken des Mannes, Kratzspuren, die aussehen, als habe man sie ihm im wilden Liebesakt zugefügt. „Immerhin hatte er vor seinem Tod noch ein bisschen Spaß", bemerkt der Hexer zynisch. Dieser Fund erhärtet dann auch Geralts Verdacht, dass der Tote von einem Succubus umgebracht wurde – einer sexy Dämonin, die ihre Opfer verführt, bevor sie ihnen das Leben aussaugt. Damit hat Geralt seine Beweise gesammelt, und so verlässt er die Grabkammer mit einem neuen Ziel vor Augen.

Auftritt des Sidekicks

Zurück in Vergen freuen wir uns über ein Wiedersehen mit Geralts altem Freund Rittersporn. Der tollpatschige Barde ist für die humorvollen Parts in der Hexer-Reihe zuständig und soll auch in unserer Demo eine wichtige Rolle spielen: Geralt bittet ihn, sich für den Succubus als Köder anzubieten. In Aussicht auf ein sexuelles Abenteuer schlägt der triebhafte Barde trotz aller Gefahren ein. Dann ein Szenenwechsel, es ist Nacht und Rittersporn befindet sich auf einer Lichtung, Geralt hält sich nebenan im Gebüsch verborgen. Der Spieler steuert nun erstmals für kurze Zeit den hochnervösen Musiker, der die Succubus-Dame mit seinem Gesang anlocken soll. Dazu muss man in einem Dialogfenster die richtigen Strophen auswählen, um ein Liebeslied in die Nacht zu schmettern. Als der Versuch gelingt und eine verführerische Frauenstimme nach Rittersporn verlangt, steht der Spieler vor einer wichtigen Wahl: Soll der Barde nun wie geplant zu Geralt zurückkehren und ihm den Rest der Arbeit überlassen? Oder gönnen wir Rittersporn ein kleines Abenteuer und schicken ihn stattdessen lieber ins Lustgemach der zirpenden Dämonin? Wir entscheiden uns dafür, dass Rittersporn auf seine Kosten kommen soll – halb ängstlich, halb vorfreudig klettert er also hinab in die geheime Kammer der Succubus. Geralt beobachtet das Geschehen kopfschüttelnd: „Der Vollidiot ist tatsächlich reingegangen!" fluchend eilt er seinem Freund hinterher. Im unterirdischen Schlafgemach des Succubus findet Geralt ein prächtiges Himmelbett vor; Rittersporn räkelt sich darauf und ist, befangen vom Liebeszauber der männermordenden Dämonin, drauf und dran, seinen Verstand zu verlieren. Geralt, immun gegen derartige Magie, droht dem halbnackten Wesen, dessen schöner Körper eine Mischung aus Mensch und Tier darstellt. Entgegen aller Klischees geht die Dämonin jedoch nicht zum Angriff über, sondern verwickelt Geralt in ein Gespräch, weckt Zweifel in ihm und verwischt geschickt moralische Grenzen: Ist sie wirklich böse oder doch nur eine berechtigte Laune der Natur? Eine wunderbar typische Szene für **The Witcher**! Denn schon im Vorgänger sah man sich oft mit moralisch verzwickten Momenten konfrontiert, in denen man zwischen zwei Übeln das vermeintlich kleinere wählen musste. Das ist in **The Witcher 2** nicht anders. Solche Situationen sollen den Handlungsverlauf wieder stark beeinflussen, das ist ein Markenzeichen der Witcher-Spiele.

Vorzeitiges Ende

Wir hätten gerne erfahren, wie die schlüpfrige Succubus-Geschichte enden wird, doch mehr wollte uns CD Projekt leider noch nicht zeigen – nach 30 Minuten Spielzeit war bereits wieder Schluss mit der Demo. Schade! Im Gespräch mit den Entwicklern erkundigten wir uns nach dem Alchemiesystem, denn das hatte man uns leider nicht präsentiert. Wie schon im Vorgänger soll das Brauen mächtiger Tränke nämlich wieder

Geralt von Riva: Wer ist der Hexer?

Die Witcher-Spiele sind stark um den charismatischen Hexer Geralt herumdesignt. Wir werfen ein Blick auf Polens beliebtesten Fantasy-Helden – spoilerfrei!

Geralt ist ein Hexer. Diese professionellen Monsterjäger werden von Kindesalter an ausgebildet, Geralt wuchs beispielsweise in der Hexerburg Kaer Morhen auf. Dort wurde er Mutationen und Proben ausgesetzt, welche die meisten Kinder nicht überleben. Als Folge der unmenschlichen Prozedur färbten sich seine Haare weiß und er wurde zeugungsunfähig. Im Gegenzug entwickelte er schnellere Reflexe und eine beschleunigte Wundheilung, außerdem wurde er immun gegen Krankheiten. Nach seiner Ausbildung verließ Geralt Kaer Morhen, um seinen Lebensunterhalt zu verdienen. Er bereiste die Welt, bekämpfte Ungeheuer überall dort, wo man bereit war, seine Dienste zu entlohnen. Geralt versuchte stets neutral zu bleiben, weshalb er oft zwischen die Fronten rivalisierender Völker geriet. Obwohl ihm viele Menschen misstrauten, war er doch an den meisten Orten wohlbekannt. Manchmal wurde er auch „Gwynnbleidd" genannt, was in der Alten Sprache soviel wie „Der Weiße Wolf" bedeutet.

Geralt litt darunter, dass das Zeitalter der Fabeln und Mythen langsam unter dem Einfluss der Menschen endete und dass er als Jäger dafür mitverantwortlich war. Er tötete deshalb nie grundlos und zeigte Respekt für die letzten Wunder seiner Welt, etwa für Drachen. Lange war er unglücklich in die Zauberin Yennefer verliebt, hatte aber auch Beziehungen zu anderen Frauen. Nur wenige Leute zählte er zu seinen Freunden, allen voran den fröhlichen Barden Rittersporn, der Geralt auf vielen Abenteuern ein treuer Begleiter war.

Das erste Witcher-Spiel setzt fünf Jahre nach dem Roman „Die Dame vom See" ein, als Geralt ohne jegliche Erinnerungen in einem Wald aufgefunden wird. Zu dieser Zeit sind kaum noch Hexer übrig und Kaer Morhen liegt in Ruinen – doch dann kommt es zu einem Angriff …



Geralt besitzt zwei Schwerter; eines aus Silber nutzt er im Kampf gegen Monster und eines aus Stahl setzt er gegen Menschen ein. In **The Witcher 2** muss der Spieler häufig zwischen den Klingen wechseln.

Durch die Mutation veränderten sich auch Geralts Pupillen. Er besitzt eine hervorragende Nachtsicht, ein Effekt, den er durch Tränke noch verstärken kann. In **The Witcher 2** kann er Feinde auch durch Wände hindurch sehen. Damit weicht CD Projekt etwas von der Buchvorlage ab.

Alchemie ist ein wichtiger Teil der Hexer-Ausbilung. Im Spiel findet Geralt zahlreiche Rohstoffe; Kräuter, Totenstaub, Monsterblut und dergleichen. All dies kann er zu Tränken verarbeiten. Für die besten Elixiere muss er aber erst entsprechende Skills im Alchemie-Talentbaum freischalten. Tränke verbessern Geralts Fähigkeiten enorm und sind vor allem auf hohen Schwierigkeitsstufen unverzichtbar.

Hexer beherrschen rudimentäre Magie, die sogenannten Zeichen. In **The Witcher 2** stehen Geralt sechs davon zur Verfügung, etwa Aard, eine telekinetische Druckwelle (unten im Bild) oder Igni, einen Feuerzauber. Zeichen lassen sich im Magie-Talentbaum in mehreren Stufen aufwerten.

In **The Witcher 2** wird es über 30 Rüstungsteile geben, die sich unabhängig voneinander anlegen und sogar modifizieren lassen. Sie bieten besondere Boni und verändern Geralts Aussehen zum Teil ganz enorm.

Für **The Witcher 2** baute CD Projekt ein neues Schleichsystem ein; Geralt erlegt Wachen nun lautlos, presst sich an Wände, verharrt in der Dunkelheit. Diese Spielweise kommt allerdings nur an bestimmten Stellen der Story zum Einsatz.

„Wir sind zuversichtlich bei dem Releasetermin."

PC ACTION: Derzeit warten mehr unserer Leser auf euer Spiel als auf Dragon Age 2. Wie fühlt ihr euch dabei?

GOP: „Hmmm ... vielleicht sollte ich ja mehr verdienen als die **Dragon Age 2**-Macher? Oh, das schreibst du aber nicht, oder? :) Nein, ernsthaft – es ist schon manchmal verlockend zu sagen ‚Nun gehört unser Spiel zu den RPG-Klassikern' und so, aber eigentlich machen wir doch nur unsere Arbeit. Wir wussten immer, was wir mit **The Witcher** haben, und deshalb müssen wir einfach nur das umsetzen, was uns gefällt."



Interview mit **Tomasz Gop**

PC ACTION: Obwohl The Witcher 1 super war, hatte es auch viele Mängel. Was hat dich am meisten gestört?

GOP: „Die Kämpfe! Im ersten Spiel zwangen wir den Spieler dazu, auch die fortgeschritteneren Taktiken des Kampfsystems zu nutzen. Deshalb war's uns diesmal wichtig, diese Dinge ... optional zu machen. Außerdem gab's natürlich Probleme durch die Aurora-Engine, besonders wenn sich die Story verzweigen sollte. Mit unseren neuen Tools haben wir nun mehr Freiheiten, wenn der Designer sagt „Hey, lasst uns die Story hier weiter verzweigen!"

PC ACTION: Durch die klassische Verfolgerkamera und die wenigen Angriffstasten wirkt The Witcher 2 in den Kämpfen fast wie ein Actionspiel. Ist das gewollt?

GOP: „Wir haben den Hardcore-RPG-Kern der Kämpfe natürlich beibehalten, sie dabei aber geschmeidiger gemacht. Da sticht es schon heraus. Und eigentlich klingt's doch ganz nett, mit Actionspielen verglichen zu werden, denn da sind die Kämpfe ja das wichtigste, am meisten polierte Feature. In **The Witcher 2** ist es jedoch nicht ganz so wichtig – wenn du also trotzdem findest, dass die Kämpfe flüssig wirken, ist das prima!"

PC ACTION: Sex und Erotik waren ein beliebter Aspekt des ersten Spiels. Nun soll das anders werden, es gibt diesmal etwa keine Sammelkarten mit Nacktbildern verführter Frauen. Was hat sich noch geändert?

GOP: „Nun, Sex und Erotik sind immer noch drin, und Romantik ist wieder ein wichtiger Part der Spielerfahrung. Der Unterschied ist, dass wir diesmal versuchen, die Spieler auf eine bewusstere und erwachsenere Art anzusprechen. Uns war eigentlich gar nicht so klar, dass die Sexkarten im ersten **The Witcher** derart herausragten. Daher ändern wir das nun."

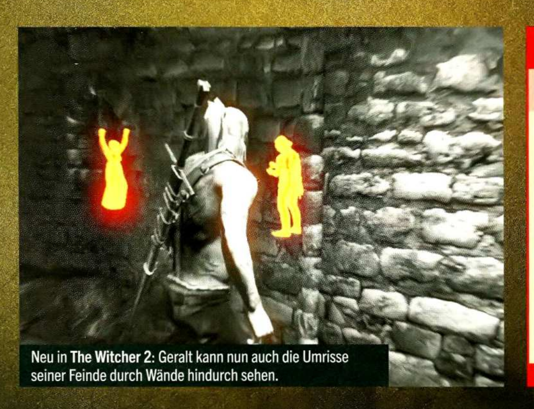
PC ACTION: Ihr habt uns mit eurer Ankündigung überrascht, The Witcher 2 ohne Kopierschutz über GOG.com veröffentlichen zu wollen. Habt ihr keine Angst, dass ihr damit die Raupkopierer eher noch anspornt?

GOP: „Warum um alles in der Welt sollte es Softwarepiraten anspornen, wenn wir ein zugängliches Produkt anbieten? Sollte es nicht andersrum sein? Kopierschutzmechanismen sind ganz schön kompliziert und ich werde niemals die Methoden derer in Frage stellen, die DRM benutzen. Viele Publisher sind ja seit vielen Jahren in der Industrie, die werden schon wissen, was sie tun – wir müssen einander vertrauen. Wir wissen aber, dass Spiele sehr schnell gecracked werden, also dachten wir uns, wir investieren unser Geld lieber gleich in etwas anderes als in einen Kopierschutz."

PC ACTION: Wie weit seid ihr mit der Entwicklung und wie realistisch ist der Release am 17. Mai 2011?

GOP: „Wir sind fast im Beta-Stadium, das heißt, alle Spielinhalte sind im Grunde fertig. Nun geht es ans Testen. Heftig, arbeitsreich, zermürbend und mühsam, aber es ist auch weniger ein kreativer Prozess, sodass er sich besser vorausplanen lässt. Ja, wir sind zuversichtlich bei dem Releasetermin."

ein wichtiger Bestandteil des Spiels sein – und genau dieses System war im ersten **The Witcher** noch arg umständlich. CD Projekt gibt hier Entwarnung: In **The Witcher 2** hat man ein unbegrenztes Inventar eigens für alchemistische Zutaten, man darf nun also beliebig viele Rohstoffe mit sich herumschleppen. Eine weitere gute Nachricht: Obwohl noch kein Mod-Support für **The Witcher 2** angekündigt ist, rechnen wir fest damit! Als ein Grafiker uns nämlich ein spezielles Programm zum Erstellen von NPCs vorstellte, rutschte seinem Kollegen der Satz „Die Modding-Community wird das Tool lieben!" heraus. Der zornige Blick, den sein Chef ihm daraufhin zuwarf, sprach Bände. CD Projekt hat aber auch eigene Zukunftspläne für das Spiel: DLCs soll und wird es für **The Witcher 2** geben, allerdings betont Tomasz Gop, dass er absolut nichts von überteuerten Mini-Downloads hält. Wenn schon ein DLC, dann soll er mehrere Stunden Spielzeit und neue Inhalte bieten, „viel größer als ein **Dragon-Age**-DLC", erklärt Gop. Bis es soweit ist, hat das Team aber noch Arbeit vor sich – **The Witcher 2** steht kurz vor der Beta-Phase, aktuell arbeiten die Entwickler vor allem an der Steuerung und der Beseitigung von Bugs. Das vermutlich großartige Ergebnis bestaunen wir spätestens am 17. Mai 2011 – an diesem Tag soll **The Witcher 2** endlich erhältlich sein.



Neu in **The Witcher 2:** Geralt kann nun auch die Umrisse seiner Feinde durch Wände hindurch sehen.

Felix meint

„Einer der spannendsten Titel des nächsten Jahres!"

Es wäre nicht fair zu behaupten, **The Witcher 2** würde besser aussehen als die kommende Konkurrenz – immerhin haben **Dragon Age 2**, **Deus Ex 3**, **The Elder Scrolls 5: Skyrim**, **Mass Effect 3**, **Risen 2** und noch ein Dutzend andere Rollenspiele da ein kräftiges Wörtchen mitzureden. Doch egal, wie super diese Titel auch sein mögen, für mich kann es im Mai kein anderes Rollenspiel geben als **The Witcher 2**. Und das aus vielen Gründen: Starke Dialoge, spannende Quest-Entscheidungen, ein äußerst cooler Held und wunderbare Grafik – da freu ich mich drauf! Bei aller Begeisterung bleibe ich allerdings noch etwas skeptisch. Da ich es immer noch nicht selbst anspielen konnte, bleiben mir einfach noch zu viele Fragen offen – und so landet meine Einschätzung diesmal noch bei einer 9 von 10.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10

Warhammer 40k: Dawn of War 2 – Retribution

Vergelt's flott!

Genre: Echtzeit-Strategie | Entwickler: Relic | Hersteller: THQ

Text: Roland Austinat

Schluss mit lustig: Beenden Sie die ewigen Unruhen im Subsektor Aurelia!

Daniel Kading zupft an seinem Sakko. „Von eurem letzten Besuch habe ich erst erfahren, als ich schon mit abgerissenem T-Shirt und Baseballkappe im Büro war – und dann war ich mit diesen Klamotten in Zeitschriften rund um den Erdball abgebildet", lacht der Lead Designer von **Dawn of War 2: Retribution**, der an so ziemlich allen **Warhammer**-Strategiespielen aus dem Hause Relic mitgearbeitet hat. Zu Beginn der **Retribution**-Entwicklung fragten sich Kading und seine Kollegen: „Was ist es, was die Faszination des **Warhammer 40k**-Universums ausmacht?" Die Antwort ließ nicht lange auf sich warten: die große Auswahl an verschiedenen Fraktionen und Rassen. Daniel Kading: „Jeder von uns besitzt seine persönlichen Favoriten: Wollt ihr einen edlen Ritter in Form eines Space Marines, einen vielköpfigen Tyranid-Alien-Schwarm oder einen Sprüche klopfenden Ork-Nahkämpfer verkörpern?" Diese Wahl war in **Dawn of War 2** und der ersten Erweiterung **Chaos Rising** allerdings nur innerhalb des Mehrspieler-Modus möglich – die Kampagne erzählte lediglich die Geschichte der Blood Raven, einer Gruppe von Space Marines. Damit ist in **Dawn of War 2: Retribution** Schluss: Die Designer verpassen jeder spielbaren Rasse eine eigene, 16 Missionen umfassende Kampagne, „alle mit einer eigenen Geschichte, eigenen Ausrüstungsgegenständen, Helden und Fähigkeiten", so Daniel Kading.

Rückkehr ins Chaos

Retributions Geschichte führt uns wieder einmal in den Subsektor Aurelia. Hier kämpften die Space Marines in **Chaos Rising** gegen ihre Widersacher, die Chaos Space Marines. Die fünf verschiedenen Enden des Vorgängers und die sechs un-



▲In **Dawn of War 2: Retribution** steuern Sie auf Wunsch neben Ihren vier Helden wie in einem klassischen Echtzeitstrategietitel jede Menge Armee-Einheiten.

▼Das Kommandieren von vier Helden und sechs Armee-Einheiten sowie der richtige Einsatz all ihrer Spezialfähigkeiten fordert im Eifer des Gefechts alle Strategen heraus.

terschiedlichen Kampagnen in **Retribution** hätten eine direkte Fortführung der Story jedoch zu kompliziert gestaltet. Deswegen springen die Entwickler zehn Jahre in die Zukunft: Der Imperator hat ob der ständigen Unruhen im Subsektor die Faxen dicke und belegt Aurelia mit einem Exterminatus-Bann. Eine Abrissflotte, die den Planeten aus dem Orbit in seine Einzelteile zerlegen soll, ist bereits unterwegs – höchste Zeit, die Beine in die Hand zu nehmen und von Aurelia zu verschwinden. Denn dem Imperator ist es egal, ob Orks, Space Marines, Chaos Space Marines, Eldar, Tyraniden oder die Imperiale Garde, die neue spielbare Rasse, dabei unter die Räder kommen.

(Kein) Kanonenfutter

Wer Filme wie **Der Soldat James Ryan** kennt, weiß, was die Imperiale Garde ist: „Anders als die fast drei Meter großen Space Marines, die ein Bierfass auf ihrem Kopf zerdeppern können, sind die Mitglieder der Imperialen Garde Menschen wie du und ich – mit ihnen kann man sich viel leichter identifizieren", beschreibt Daniel Kading die neue Fraktion. „Diese körperliche Schwäche gleichen sie allerdings mit der stärksten Artillerie und den dicksten und schnellsten Panzern in der ganzen Galaxis wieder aus." Gleichzeitig besitzen sie Einheiten wie Bunker und Geschütztürme, die ihnen Verteidigungsboni geben – besonders wichtig für Mehrspielergefechte. In denen besitzt die Garde als einzige Rasse direkt zu Beginn des Spiels eigene Fahrzeuge. Ihnen zur Seite steht eine Hexenjägerin aus dem Inquisitoren-Orden, einer Art Geheimpolizei des Imperators. „Diese Figur spielt nicht nur in der Kampagne der Imperialen Garde eine große Rolle, sie taucht auch in denen der anderen fünf Rassen immer wieder auf", führt Kading aus. „Obwohl sie eigentlich in den Diensten des Imperators steht, verfolgt sie ihre eigenen Ziele und will die Zerstörung des Subsektors verhindern – und ist damit eine perfekte Verbündete für euch." Neben der neuen Rasse bringen Relics Designer ein altbekanntes Echtzeitstrategie-Element zurück. „Vielen Spielern gefiel es sehr, mit einer kleinen Schar von mächtigen Einheiten durch die Kampagnen zu ziehen. Doch es gab auch zahlreiche Leute, die gerne eine 400


Ein Autarch und Anführer der Eldar (links) kämpft gegen einen legendären Krieger der Tyraniden, einen mächtigen Schwarmlord, der ihm die Lebenskraft entzieht.


Eine Gruppe von Tyraniden versucht, mit einer zahlenmäßigen Übermacht eine gut gesicherte Stellung der Imperialen Garde zu stürmen.

Wer hat den Größten? Die neuen Vehikel

Bislang besaßen Eldar und Chaos Space Marines die dicksten Einheiten, doch die Erweiterung Retribution schafft Chancengleichheit und bringt alle Rassen auf den gleichen Stand.


Der Baneblade-Panzer der Imperialen Garde ist das mächtigste Fahrzeug im ganzen Spiel und besitzt elf verschiedene Waffensysteme.

Space Marines freuen sich in **Dawn of War 2: Retribution** über den Land Raider Redeemer, einen schweren Panzer, der zwölf Granaten gleichzeitig abfeuert, mit haushohen Flammenwerfern ausgestattet ist und in seinem Inneren eine kleine Armee beherbergt. Die Orks setzen auf den Battlewagon, eine Mischung aus Bulldozer und Doppeldecker-Bus, bestückt mit Kreissägen und Kanonen. Für die Tyraniden tritt der Swarmlord an, ein legendärer Unhold, der die Geschwindigkeit aller Verbündeten erhöht, getötete Tyraniden wiedererweckt und die Lebensenergie seiner Feinde aufsaugt, um sich selbst zu heilen. Der Baneblade-Panzer der Imperialen Garde ist mit elf Waffensystemen ausgerüstet und kann nur unter größten Verlusten unschädlich gemacht werden. Für die Chaos Space Marines ziehen jetzt die Noise Marines in den Kampf, die ihre Gegner mit ohrenbetäubendem Lärm kampfunfähig machen, während ein Autarch die Eldar-Variante eines Force Commanders darstellt. Er befindet sich vor und nach seinem Einsatz in einer Warteschleife in der Atmosphäre des jeweiligen Planeten.

Einheiten starke Armee aufgebaut und mit ihr alles platt gewalzt hätten", sagt Daniel Kading. Die Lösung: Armee-Einheiten, die Sie auf Wunsch aufbauen und im Spielverlauf immer weiter aufrüsten können. Praktisch sieht das so aus, dass Sie am Ende einer Mission etwa zwischen einer neuen Waffe für einen Helden oder dem Freischalten einer neuen Armee wählen. Letztere können Sie dann an bestimmten Punkten während einer Mission herbeirufen und im Laufe des Spiels ähnlich wie im Mehrspieler-Modus zu immer stärkeren Einheiten heranzüchten. Wem das nicht liegt, der konzentriert sich weiter auf den Levelaufstieg seiner Helden oder probiert vielleicht doch einmal aus, ob eine knifflige Mission mit ein paar zusätzlichen Einheiten leichter zu überstehen ist. Zumal es nicht nur nach einem Einsatz, sondern auch währenddessen neue Waffen und Rüstungen gibt.

Endlich Probe spielen!

Vier Missionen haben die Entwickler vorbereitet, um uns einen Einblick in **Retribution** zu geben. Wir wählen die neue Fraktion der Imperialen Garde und machen uns auf, auf einem umkämpften Planeten unsere Helden einzusammeln und den Umgang mit den neuen Kampagnen-Ressourcen zu lernen – als da wären: Energie-, Bevölkerungs- und Requisitionspunkte, die sich in den schon aus den Vorgängern bekannten Munitionskisten verbergen. Nachdem wir eine gegnerische Basis von Tyraniden gesäubert haben, „bauen" wir dort eine Gruppe Wachmänner, die unsere vier Helden begleiten. Das Einsammeln der Punkte lohnt sich auch danach: Wir rüsten unsere Wachmänner mit Flammenwerfern, Plasmagewehren sowie einem Anführer aus, könnten die Punkte aber auch dazu verwenden, unseren Hauptthelden für die Dauer der Mission mehr Lebensenergie zu spendieren. Deren Fähigkeiten wie Granatenwurf und Tarnung kennen wir schon aus den Vorgängern. Dazu kommen einige neue, etwa der Abwurf eines Versorgungscontainers mit frischen Truppen. Nach der erfolgreich erledigten Mission, in deren Verlauf wir auch die Hexenjägerin Adastria, eine alte Freundin des Space-Marine-Kommandanten Angelus, in unser Team aufgenommen haben, verteilen wir die unterwegs gefundene Beute an unsere Helden und investieren nach deren Levelaufstieg ein paar Fertigkeitspunkte in die deutlich gestrafften Talentbäume. Mehr dazu lesen Sie im Kasten unten.

Und weiter geht's

In der zweiten Mission, die wir auf dem zweiten der vier Schwierigkeitsgrade angehen, machen wir öfter von der neuen Wiederbelebungsmechanik Gebrauch: Beißt einer unserer Recken ins Gras, zählt ein Countdown herunter. Je länger wir warten, desto weniger Punkte müssen wir für die Auferweckung berappen. Gleichzeitig fehlt uns jedoch ein Mitstreiter, etwa in einem knackigen Bosskampf. Nicht so schön: Die Helden kommen nicht am Ort ihres Ablebens wieder ins Spiel, sondern müssen derzeit noch vom Missionsstartpunkt zu ihren Kollegen aufschließen. Jede Menge Grünhäute begegnen uns in der dritten Mission im Dschungel, für die wir einen Trupp Dschun-



Die Imperiale Garde mag zwar nicht so stark wie ein Trupp Space Marines sein, doch sie macht das mit Technik und vielen Fahrzeugen wie diesem Bomber wieder wett.



Auch die Space Marines lassen sich nicht lumpen. Selbst ein Dreadnaught (ganz links) sieht im Vergleich mit einem Land Raider (ganz rechts) wie ein Spielzeug aus.

Ihre Kämpfer statten Sie, wie schon in den Vorgängern, zwischen den Missionen mit neuen Waffen, Rüstungen oder Relikten aus, die nützliche Boni gewähren.

Rollenspiel-Strategie

Mit insgesamt 15 Talenten bauen Sie sich auch in Dawn of War 2: Retribution eine ganz eigene Heldentruppe zusammen.

Das rollenspielmäßige Aufleveln und Ausrüsten der bis zu sechs Helden der Einzelspielerkampagnen ist auch in **Dawn of War 2: Retribution** wieder mit von der Partie – und genauso suchterzeugend wie in den Vorgängern. Zwar waren die Gegenstände, die wir in den vier Missionen aufklauben konnten, noch wenig spektakulär, doch nach den Worten von Producer Jeff Lydell arbeitet das Team noch an der richtigen Beuteverteilung. Schon fertig sind die drei neuen Talentbalken Gesundheit, Offensivfähigkeiten und Willenskraft. Der Offensivbalken fasst dabei die beiden Nah- und Fernkampfbalken der Vorgänger zusammen – damit kann jeder Held fast jede Waffe benutzen.

Weniger Fähigkeiten

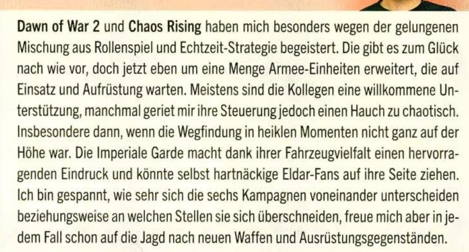
Außerdem reduzierten und verdichteten die Designer die Anzahl der Fähigkeiten: 15 gibt es jetzt, von denen Sie bei jedem Levelaufstieg eine auswählen und damit insgesamt zehn erlernen können – mehrfaches Durchspielen lohnt sich. Cool: Die Fähigkeiten der zwei Helden, die Sie nicht mit in den Missionseinsatz nehmen, werden automatisch auf die anderen vier verteilt.

gelkämpfer vom Planeten Catachan in unser Team aufnehmen. Gegen Ende der Mission wird es allerdings etwas haarig: Wir müssen einen Ork-Konvoi stoppen, der uns durch mehrere Tunnels entkommen will. Die Steuerung unserer Helden und Armee-Einheiten gerät dabei etwas außer Kontrolle und gleitet ins Unübersichtliche ab. „Gegen mobile Ork-Einheiten würde ich schwere Artillerie mit Las-Kanonen-Upgrade empfehlen", meint Producer Jeff Lydell, der uns beim Spielen über die Schulter schaut. Beim nächsten Mal. Jetzt steht erst einmal die vierte Mission an: die Flucht vom auseinanderbrechenden Planeten Typhon, der von der Exterminatus-Flotte atomisiert wird. Glühende Lava bricht aus Erdspalten hervor, Tyraniden-Horden, Orks und andere Völker verwickeln unsere Mannen in wilde Gefechte. Im Kampf gegen die Zeit müssen wir schließlich 200 Gegner töten, um einen Chaos-Krieger anzulocken und zu besiegen. Erst dann ist der Weg zum rettenden Evakuierungs-Teleportarium frei. Uff!

Mann gegen Mann

Zeit für ein paar Mehrspieler-Scharmützel. Zunächst legen wir uns in einem 1:1-Match mit dem Computer an, den wir um Haaresbreite besiegen: „27 zu 0 Ressourcenpunkte" lautet der Endstand. Entsprechend motiviert verbünden wir uns mit einem Kollegen aus Deutschland und einem PC-Mitspieler, um drei Kollegen aus England das Fell über die Ohren zu ziehen. Das klappt ganz gut: Wir gewinnen, wobei der Computerhelfer die wenigsten Punkte macht. Im Revanche-Spiel schlägt sich ein Engländer auf unsere Seite, spricht aber so gut wie nicht mit uns, was dazu führt, dass seine beiden Kollegen mit PC-Helferlein gewinnen. Allerdings tragen die beiden weit weniger zu dem Sieg bei als der Computer, sodass wir uns immerhin als die moralischen Sieger feiern können. Dabei probieren wir alle drei Helden der Imperialen Garde aus: den Lord Commissar, einen Nahkämpfer, der jeden erschießt, der Furcht vor dem Feind zeigt, den Inquisitor, der als offensiver Fernkämpfer unter anderem mit Flammenzaubern für Stimmung sorgt, und den Lord General, der als verteidigender Fernkämpfer unsere Truppen heilt sowie mit Energiefeldern vor Schaden schützt. Die Einheiten der sechs Fraktionen machen schon jetzt einen sehr ausgewogenen, gut ausbalancierten Eindruck – fein! **Dawn of War 2: Retribution** ist eine sogenannte Stand-alone-Erweiterung und soll als solche trotz der sechs Kampagnen deutlich günstiger sein als ein Vollpreisspiel. Gleichzeitig enthält sie sämtliche bisher veröffentlichten Mehrspielerkarten und Rassen. Sie können also problemlos mit Freunden spielen, die nur einen oder beide Vorgänger besitzen. Ausgenommen sind verständlicherweise Karten, die auf dem neuen Lava-Szenario „Ashes of Tython" basieren. Zwar wechselt Relic für die Online-Modi von Games für Windows Live zu Steam, will jedoch die Mehrspieler- und Last-Stand-Ranglisten erhalten. Neuigkeiten zum Last-Stand-Modus, in dem Sie eine Gruppe von Helden gegen immer neue Monsterwellen verteidigen müssen, konnten wir Daniel Kading allerdings noch nicht entlocken.

Die Imperiale Garde hat angesichts der ständig teleportierenden und von zwei Armeen unterstützten Eldar, die ihre Basis angreifen, wenig zu lachen.

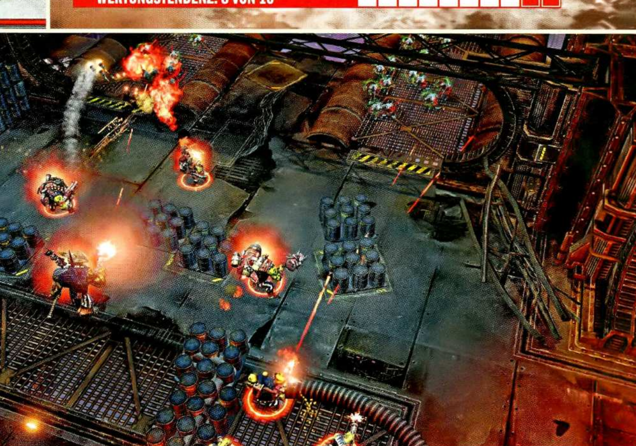


Roland meint

„Ein Add-on für jeden Spielertyp!"

Dawn of War 2 und **Chaos Rising** haben mich besonders wegen der gelungenen Mischung aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie begeistert. Die gibt es zum Glück nach wie vor, doch jetzt eben um eine Menge Armee-Einheiten erweitert, die auf Einsatz und Aufrüstung warten. Meistens sind die Kollegen eine willkommene Unterstützung, manchmal geriet mir ihre Steuerung jedoch einen Hauch zu chaotisch. Insbesondere dann, wenn die Wegfindung in heiklen Momenten nicht ganz auf der Höhe war. Die Imperiale Garde macht dank ihrer Fahrzeugvielfalt einen hervorragenden Eindruck und könnte selbst hartnäckige Eldar-Fans auf ihre Seite ziehen. Ich bin gespannt, wie sehr sich die sechs Kampagnen voneinander unterscheiden beziehungsweise an welchen Stellen sie sich überschneiden, freue mich aber in jedem Fall schon auf die Jagd nach neuen Waffen und Ausrüstungsgegenständen.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Gut verschanzte Orks wehren sich mit Raketenrucksäcken und Flammenwerfern gegen eine anrückende Horde von Tyraniden.

Das freut die Chaos Space Marines: Der Planet Tython wurde von der Exterminatus-Flotte des Imperators in einen glühenden Lavaball verwandelt.



Dass Sie es in einem Spiel namens **Dragon Age 2** eventuell tatsächlich mit Drachen zu tun kriegen könnten - holla, wer hätte sowas bitte ahnen können?!

Dragon Age 2

Kampf oder Krampf?

Genre: Rollenspiel | Entwickler: Bioware | Hersteller: Electronic Arts

Text: Heinrich Lenhard/Christoph Schuster

Auf den ersten Blick wird alles anders - auf den zweiten auch?

Nur noch drei Monate bis zur Veröffentlichung von **Dragon Age 2** und wir fragen uns dementsprechend: Wie schaut's denn aktuell aus? Um den derzeitigen Stand der Dinge zu untersuchen, starteten wir eine Dezemberexpedition ins sagenumwobene Edmonton in der kanadischen Provinz Alberta. Dort empfängt uns eine für diese Jahreszeit typische Außenwelttemperatur von minus 20 Grad. Hätten wir lieber mal den Wetterbericht gecheckt ... zum Glück finden besorgte Bioware-Mitarbeiter unsere tiefgefrorenen Körper auf dem Firmenparkplatz und bringen uns in warme Büros mit behaglich schnurrenden PCs. Hach, tut das gut. Zumal uns nun ein ganzer Tag Probezocken bevorsteht.

Tiefe Trauer

Als wir dann am späten Nachmittag freundlich, aber bestimmt wieder vor die Tür gesetzt werden, setzt dezente Verzweiflung ein. Nicht nur aufgrund der anstehenden Rückkehr in die erbarmungslose Kälte, sondern auch wegen des zurückgelassenen Spielstandes. Unser persönliches Leid dürfen Sie, liebe Leser, jedoch als gutes Zeichen werten: Beim Anspielen von **Dragon Age 2** hat es sofort klick gemacht, der Rhythmus bei Handlung und Spielfortschritt ist zu Beginn tadellos. Vieles kommt uns zügiger, straffer, direkter als bei **Origins** vor. Taktische Kampfmanöver anordnen, das Geschehen anhalten und in der Vierer-Party von Charakter zu Charakter wechseln, all das klappt immer noch. Die schnellere Ausführung von Angriffen, die optimierten Animationen und flotteren Zauber möchten wir bald nicht mehr missen.

Mit offenem Visier

Nach dem etwas angestaubten Kampfsystem des Vorgängers bläst Teil 2 nun zur Offensive: „Schneller an den Feind ran" lautet die Devise für Krieger und Schurken; Magier werden mit drastischen Verkürzungen bei den Zauber-Wirkungszeiten in der Ausübung ihres Berufs beschleunigt. Diese Art von Tempogewinn geht nicht auf Kosten der Planungssicherheit; wie gehabt können Sie jederzeit die Pause-Taste drücken

Das Tourismus-Zentrum Ferelden lädt zur Städtetour

Wir stellen Ihnen die facettenreiche Küstenstadt Kirkwall und einige ihrer Viertel im Detail vor.



Die Metropole in den Freimarschen galt als „Stadt der Ketten und Sklaven". Jetzt ist Kirkwall eine „freie Stadt", auch wenn man den Begriff nicht allzu wörtlich nehmen sollte. Neuankömmlinge werden vom Anblick der Galgen begrüßt (stattdessen Blumenbeete zu pflanzen wurde wohl vom Stadtrat abgelehnt).



Missionen wie das Aufspüren zwielichtiger Kontaktpersonen oder die Vereitelung krimineller Aktivitäten finden erst nach Einbruch der Dunkelheit statt. Warten ist nicht nötig, denn durch die Wahl von Tag- oder Nacht-Karte wechseln Sie abrupt die Tageszeit.



Kirkwall ist in Viertel unterteilt, darunter Wohngegenden wie das verarmte Lowtown, das zwielichtige Darktown oder das hier gezeigte, gediegene Hightown.



Weitere Schaupläze, die Sie per Klick auf der Stadtkarte besuchen können, sind zum Beispiel das noble Viscount's Keep, die örtliche Kirche und der Hafen.

und ohne Zeitdruck Kommandos erteilen. Dabei wechselt der Spieler zwischen seinen vier Charakteren hin und her oder vertraut deren künstlicher Intelligenz. Wie in **Origins** gibt es ein Taktikmenü, mit dem sich das Verhalten der Party-Mitglieder voreinstellen lässt.

Schlankheitskur

„Was soll der ganze Müll in meinem Inventar?" war laut Chef-Produzent Mike Laidlaw zudem eine oft gehörte Klage von **Origins**-Spielern. Zeit für eine ordnende Reform. Um die Wahl der richtigen Ausrüstung zu erleichtern, hat jeder Gegenstand eine 5-Sterne-Wertung, die aussagt, wie gut er für die derzeitige Stufe der Spielfigur ist. Entrümpelnde Wirkung soll das Entfernen von Rohstoffen aus dem Inventar haben. Jetzt reicht es, eine Ressource einmal in der Spielwelt zu entdecken, um später auf sie zugreifen zu können.

Schreib Geschichte!

Die Story-Tugenden des Drachenzeitalters will Bioware auch bei **Dragon Age 2** ehren: „Düstere Welt, unvergessliche Begleiter, harte Entscheidungen und schreckliche Konsequenzen", zählt Laidlaw auf. Der Spieler formt die Handlung, bestimmt mit, wie die Geschichte endet – und beantwortet dadurch die Schlüsselfrage: „Wer war der Champion von Kirkwall?" Der zentrale Charakter Hawke ist nämlich kein vom Schicksal Auserwählter, sondern ein Flüchtling aus Ferelden, der mit seiner Familie im Stadtstaat Kirkwall landet. Wir wissen, dass Hawke den Funken zu einer Revolution auslösen wird, die das ganze Land in Aufruhr bringt – aber worum es dabei genau geht und was Hawkes Motive sind, entscheiden und erleben Sie selbst. Eingebettet sind diese Geschehnisse in eine Rahmenhandlung, in der die Kirchenabge-



Schneller am Gegner dran, kürzere Zauberzeiten – durch die neuen Kampfmechaniken wirken die Scharmützel flüssiger und direkter.



Wie in **Origins** können Sie das Geschehen jederzeit anhalten und Kommandos erteilen. Exklusiv steht auf dem PC auch wieder eine Taktikansicht zur Verfügung.

Sieht süß aus? Glauben Sie uns, der Schein trügt. Die kesse Schurkin Isabela ist als Piratin berüchtigt und setzt ihren Feinden mit fiesen Tricks und scharfen Klingen zu.

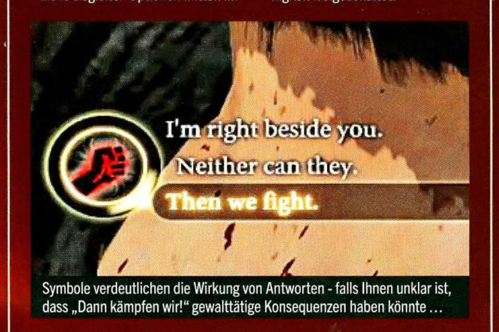


Die Flächenschaden-Zauber von Magiern erweisen sich, wie aus dem Vorgänger gewohnt, als ideales Mittel gegen große Gegnermassen wie diese Spinnenplage.

Deluxe-Gequassel: Das Dialogsystem

Wo Reden Silber ist, sind Dragon-Age-Dialoge Gold.

- Symbole zeigen an, welchen Tonfall unsere Antwortmöglichkeiten haben: höflich-beschwichtigend, kess-ironisch oder rüpelhaft-aggressiv.
- Wie bei **Mass Effect 2** umschreibt der Bildschirmtext eine Antwort. Die genaue Ausformulierung bekommen Sie dann zu hören, denn Hauptcharakter Hawke spricht jetzt erstmals selbst mit.
- In einigen Situationen gibt es spezielle Begleiter-Optionen mitten im Gespräch: Statt selbst etwas zu sagen, lässt man einen der Mitstreiter eigenständig agieren, was oft zu spannenden Resultaten führt.
- Andere Charaktere auf diese Weise in Gesprächen einzusetzen, beschert Ihnen unter anderem Freundschaftspunkte. Schaffen Sie es im Laufe des Spiels, den entsprechenden Zuneigungsbalken eines Begleiters komplett zu füllen, wird damit eine Spezialfähigkeit freigeschaltet.



Symbole verdeutlichen die Wirkung von Antworten - falls Ihnen unklar ist, dass „Dann kämpfen wir!" gewalttätige Konsequenzen haben könnte …

sandte Cassandra Pentaghast den Zwerg Varric verhört, einen langjährigen Wegbegleiter Hawkes. Der erzählt die zehn Spieljahre umfassende Geschichte, in der es zwischen den Kapiteln immer wieder Zeitsprünge geben wird.

Von alten Bekannten …

Aufkeimende Befürchtung: Wird man an die Hand genommen und linear von einem Kapitel zum nächsten geführt? Nein, denn schon beim zweiten Abschnitt werden wir mit einer Fülle interessanter Haupt-, Neben- und Begleitermissionen konfrontiert, die uns zu Schauplätzen in Kirkwall und den umliegenden Gebieten führen. Übrigens: Wenn Sie einen Spielstand des Vorgängers importieren, wird die Geschichtsschreibung im Nachfolger entsprechend Ihrer Taten angepasst. Keine Speicherdatei zur Hand oder neu dabei? Kein Problem, bei Spielbeginn stehen drei verschiedene Szenarien zur Wahl, die jeweils verschiedene Entscheidungen in **Origins** abdecken und stellvertretend für gutherzige oder bösartige Archetypen stehen.

… und neuen Freunden

Vor Spielbeginn wählen wir schließlich noch den Vornamen für Protagonist Hawke, dessen Geschlecht, sowie eine von drei Charakterklassen (wie im Vorgänger Krieger, Schurke oder Magier; wir entscheiden uns für Letzteres). Die Herkunft ist vorgegeben, weshalb es keine Rassenwahl wie bei **Origins** gibt; Hawke ist auf jeden Fall ein Mensch. Der Auftakt von **Dragon Age 2** spielt in dem düsteren, kargen Landstrich, den Gamescom-Besucher als Messedemo-Schauplatz wiedererkennen. Nach dem Fall von Ostagar sind viele Bürger Fereldens auf der Flucht, unter ihnen auch unser Hauptcharakter, dessen Bruder Carver (Krieger) und Schwester Bethany (Magierin) nebst Mutter Leandra (die aus dem Alter raus ist, in dem man sich mit Monstern rumprügelt). Bald gesellt sich das Ehepaar Vallen dazu, dem wir im Kampf gegen die Dunkle Brut beistehen. Aveline ist eine Kriegerin und bleibt uns als Begleiterin erhalten. Gatte Wesley entpuppt sich als ein magierverachtender Templer, der



Ein älterer Varric ist Erzähler der Rahmenhandlung, im eigentlichen Spielgeschehen gibt er als Schurke und Fernkampf-Experte einen wertvollen Begleiter ab.



Sie entscheiden, ob der zentrale Charakter Hawke Krieger, Schurke oder (wie hier) Magier ist. Mischklassen sind nach aktuellem Stand nicht möglich.

Für Talentsucher: das neue Fertigkeitensystem

Das Leveln ist des Helden Lust - und dank neu strukturierter Talentbäume und Upgrades noch spaßiger.

- Die Klassenentwicklung funktioniert ähnlich wie bei **Dragon Age: Origins**. Zu Beginn wählen Sie zwischen den Basismodellen Krieger, Magier und Schurke, die Fähigkeiten in jeweils sechs Kategorien lernen.
- Bei jedem Stufenanstieg erhalten Sie, wie aus Teil 1 gewohnt, Attributpunkte, die sich auf Stärke, Geschicklichkeit, Magie, Klugheit, Willenskraft und Konstitution verteilen lassen.
- Bei Erreichen der Levels 7 und 12 wählen Sie jeweils eine von drei Spezialisierungsklassen, um damit eine weitere Fähigkeiten-Familie freizuschalten. Ein Magier belegt so zum Beispiel die Leistungskurse „Machtmagie" (Angriffe und Zauber sorgen für 25% mehr Schaden), Geisterheiler (Mana und Stamina um 25 Punkte erhöht) oder Blutmagier (25 Lebenspunkte mehr).
- Innerhalb der Kategorien geht es weniger linear zu. Schalteten die Spieler bei **Origins** noch eine Fähigkeit nach der anderen frei, gibt es in **Dragon Age 2** verzweigte Bäume, die mehr Auswahl erlauben. Oft haben Sie die Wahl zwischen zwei oder gar drei Richtungen.
- Manche Fähigkeiten, die man gegen Einsatz entsprechender Punkte erwirbt, sind Verbesserungen bestehender Talente (zum Beispiel können Sie den Start-Heilzauber mit 20 % Wirkungsbonus aufrüsten). Dadurch geht es in der Fähigkeitenleiste am unteren Bildschirm etwas übersichtlicher zu.
- Es kehren zahlreiche Fähigkeiten aus **Origins** zurück, es gibt aber auch einige Neuzugänge wie den Zauberspruch „Schwarzes Loch", der eine Feindesgruppe an einem bestimmten Punkt zusammenzieht.



Die neue Baumstruktur (hier im Bild ein Schurke) macht das Freischalten neuer Talente etwas weniger linear als noch in **Dragon Age: Origins**.



Bei Erreichen einer neuen Stufe verteilen Sie Punkte auf sechs Charakter-Attribute, deren Auswirkungen auf diesem Bildschirm verdeutlicht werden.

das Kapitel aber nicht überlebt. Damit nicht genug Drama: Taschentücher rausholen ist beim Heldentod von Schwester Bethany angesagt, die sich mutig einem Oger in den Weg stellt. Dass unsere gebeutelte Truppe aus dieser Lage überhaupt entkommt, ist Flemeth zu verdanken. Die Hexe der Wildnis hat einen starken Auftritt in Drachenform und verscheucht die Dunkle Brut. Für neue Spieler stellt sich die berechtigte Frage, wer Flemeth überhaupt ist. Gelegenheit zur Nachfrage bietet das kreisförmige Dialogmenü. Die Option „Untersuchen" lädt zum Stöbern in erklärenden Hintergrundinformationen ein.

Zurück in die Zukunft

Zeit für einen kurzen Handlungssprung. Varric erzählt, dass unsere Gruppe nach der Begegnung mit Flemeth schließlich ein Schiff erreichte, dass über das Wache Meer nach Norden schipperte. Vor den Toren Kirkwalls angekommen, steigen wir wieder ins Spielgeschehen ein. Templer-Kommandant Meredith hat angesichts des Massenansturms an Flüchtlingen beschlossen, dass kein Platz mehr für Neuankömmlinge ist. Zu allem Überfluss treffen wir unseren Onkel, der erst einmal gesteht, das Familienerbe verjuxt zu haben - na prächtig! Immerhin hat er einen Tipp für uns, wie wir in die Stadt gelangen können: Durch Erledigung eines kleinen Auftrags wahlweise für Schmugglerin Athenril oder Söldner Meeran.

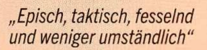
Sesam, öffne dich!

Damit ist der linear verlaufende Prolog abgeschlossen, im Anschluss öffnen sich zahlreiche neue Missionen und Schauplätze für uns. Eine kurze Zwischensequenz informiert über Änderungen in der Spielwelt: Inzwischen ist in Ferelden die Dunkle Brut besiegt worden, während ein Schiff mit Qunari-Kriegern nahe Kirkwall landete und die Spannungen zwischen Templern und Magiern zunehmen. Es ist zudem interessant zu verfolgen, wie sich bekannte Charaktere inzwischen entwickelt haben. So heuerte Aveline bei der Stadtwache an, während unseren Bruder Carver vielmehr das verschollene Vermächtnis unseres Großvaters interessiert. Kurz darauf treffen wir auf den Zwerg Varric Tethras – quasi die jüngere Inkarnation des Erzählers aus der Rahmenhandlung. Man kommt ins Gespräch: Varrics Bruder Bartrand plant eine Expedition in die Tiefen Wege, braucht aber einen Investor. Wir schlagen ein. Was genau dann in den Tiefen Wegen passiert, möchte Bioware noch geheim halten. Es soll jedoch einen wichtigen Schritt für Hawke markieren, auf dem Weg zu Macht und Einfluss.

Teile und herrsche!

Kirkwall ist in eine Reihe kompakter Stadtteile gegliedert, die wir nach und nach besuchen. Auch außerhalb der Stadtmauern wandern wir umher und stellen beruhigt fest, dass die öde Verderbnis-Landschaft des Prologs nicht typisch für die ganze Außenwelt ist. Und auch in Sachen Charaktere treffen wir auf unseren Streifzügen auf alte Bekannte und neue, interessante Individuen. Auf gewohnt hohem Bioware-Niveau präsentieren sich Story und Dialoge. Ja, **Dragon Age 2** scheint sogar noch eine ordentliche Portion Atmosphäre-Verdichtung draufzulegen. Nimmt man dazu den erhöhten Spaßfaktor bei den Kämpfen, erwartet uns bei all den bisherigen Zweifeln richtig viel Gutes - vorausgesetzt unsere ersten Spielstunden sind für das spätere Gesamterlebnis repräsentativ.

Heinrich meint



„Episch, taktisch, fesselnd und weniger umständlich"

Es ist das bessere **Dragon Age**. Teil 2 weicht nicht enorm vom **Origins**-Erfolgsrezept ab, scheint aber an allen möglichen Ecken feingeschliffen und verbessert. Die Laufwege sind kürzer, das aufgeräumte Inventar erleichtert die Ausstattung meiner Truppe und die Kämpfe wirken flüssiger, ohne dass es an Taktik mangelt. Alleine wegen Story und Charakteren möchte ich unbedingt weiterspielen, denn schon die erste halbe Stunde hat mehr Drama als so manch anderer Titel in seiner Gesamtspielzeit.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10



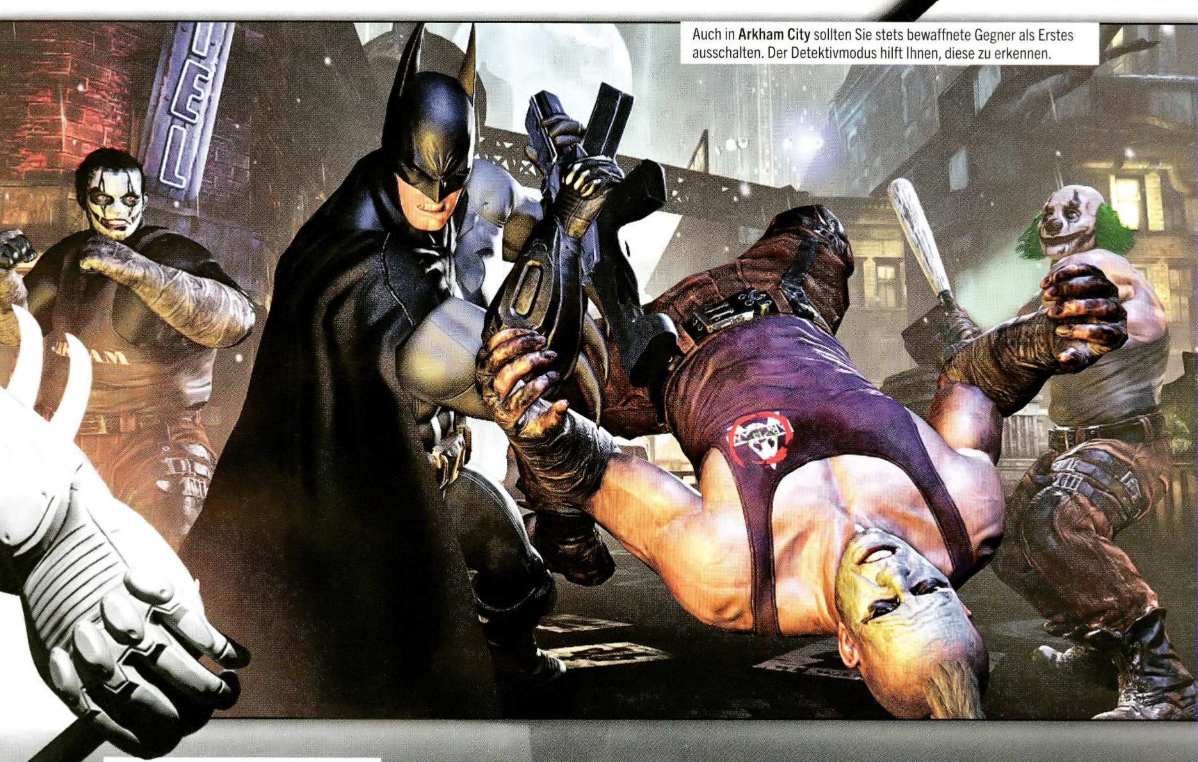
Screen-Info

Alle Screenshots stammen von Publisher Warner Games. Die Motive sind zwar teilweise gestellt, jedoch spiegeln alle Bilder die grafische Qualität des Spiels wider.

Das ist neu

Batman: Arkham Asylum war ein echter Überraschungshit. Die Entwickler halten im Nachfolger zwar am Erfolgskonzept fest, ändern aber auch einiges:

- Fünfmal größere Spielwelt
- Höhere Zahl an Gegnern in einem Areal möglich (**Arkham Asylum**: max. 13, **Arkham City**: max. 30 bis 40)
- Offene Spielwelt mit vielen Nebenmissionen
- Neue Technikspielereien für Batman, etwa der Broadcast-Analyzer
- Bekannte Gegner (Joker), aber auch neue (z. B. Two Face)
- Komplexere Rätsel als zuvor



Auch in **Arkham City** sollten Sie stets bewaffnete Gegner als Erstes ausschalten. Der Detektivmodus hilft Ihnen, diese zu erkennen.

Batman: Arkham City

Das große Flattern

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Rocksteady Studios | Hersteller: Warner Games | Termin: Herbst 2011

Text: Sebastian Weber

Endlich durften wir einen ersten Blick auf das neue Batman-Abenteuer werfen.

Wie man sich manchmal täuschen kann! Als seinerzeit **Batman: Arkham Asylum** angekündigt wurde, belächelten die meisten den Titel als weiteres stumpfes Superhelden-Prügelspiel, wie es sie dutzendfach auf dem Markt gibt. Damit dies nicht wieder geschieht, präsentieren die Entwickler den Nachfolger **Batman: Arkham City** von Anfang an im rechten Licht. Ende November durften wir deshalb endlich einen ersten Blick auf das neue Action-Adventure werfen.

Nahtloser Übergang

Batman: Arkham City setzt etwa 18 Monate nach dem Vorgänger ein. Quincy Sharp, der ehemalige Anstaltsleiter von Arkham Asylum, ist inzwischen Bürgermeister und konnte endlich seine Pläne in die Tat umsetzen. Aus dem Sanatorium, in dem all die Verbrecher weggesperrt waren, wurde ein ganzes Stadtviertel. Dort werden die Ganoven nun einfach eingepfercht; wer fliehen will, dem droht der Tod. Einfach und effektiv – gleichzeitig aber auch ein nicht zu unterschätzender Brennpunkt, der jede Menge Arbeit für Batman bietet. Der perfekte Schauplatz für ein umfangreiches Action-Adventure.

Viele Nebenschauplätze

Dax Ginn, Chef der Firmenkommunikation bei Rocksteady, prä-

?! FAQ

Batman: Arkham Asylum sah auf dem PC seinerzeit deutlich hübscher aus als auf den Konsolen. Wird das beim Nachfolger wieder so sein?

Laut Aussagen der Entwickler sieht die PC-Version im Moment am besten von allen aus. Rocksteady möchte so viel wie möglich aus der Hardware der grauen Rechenkisten herausholen. Was genau sie jedoch umsetzen, das wollen die Jungs noch nicht verraten. Wir gehen aber davon aus, dass zumindest wieder tolle PhysX-Effekte an Bord sind, wie im Vorgänger.

Wenn das Spiel so umfangreich ist, verliere ich dann nicht irgendwann den roten Faden?

Dieser Gefahr sind sich die Entwickler bewusst und haben deshalb eine Datenbank geschaffen, in der alle Informationen über Missionen, Charaktere und so weiter gespeichert werden. Dadurch sollen Sie selbst nach wochenlanger Spielpause problemlos wieder in Batmans Abenteuer einsteigen können.

Wie weit ist die Entwicklung dann schon abgeschlossen?

Die Entwickler peilen eine Veröffentlichung im Herbst 2011 an und gehen davon aus, das auch einhalten zu können. Grund: **Arkham City** ist bereits komplett spielbar, Rocksteady arbeitet nur noch an Feinheiten und beseitigt Fehler. Dennoch haben die Entwickler eigener Aussage nach noch viel Arbeit vor sich, da sie ein noch besseres Spiel als **Arkham Asylum** abliefern möchten.



Die Entwickler verstehen es abermals, das abgesperrte Viertel Gotham Citys mittels Licht- und anderer Effekte glaubhaft und wunderbar düster zu inszenieren.

Die Entwickler schicken Ihnen in **Arkham City** bis zu 40 Gegner auf den Hals. Zwei wie hier werden also eher eine Seltenheit sein.

sentiert uns eine gesamte Mission von **Arkham City**. Die Ausgangslage ist wie folgt: Harvey Dent alias Two Face hat die schnieke Catwoman gefangen und will diese endgültig aus dem Weg räumen. Batman, der ja eine ganz spezielle Beziehung zu der Katzen-Lady hat, will das logischerweise verhindern. So weit klingt die Vorgabe einfach, allerdings verlieren Sie im Spielverlauf sicher des Öfteren Ihr eigentliches Ziel aus den Augen, versprochen. Grund dafür: Die Entwickler gestalten **Arkham City** als offene Spielwelt, die etwa fünfmal umfangreicher ist als das Gebiet im Vorgänger. Doch das Spiel soll nicht nur größer werden, sondern auch interessant gefüllt sein. Hinter jeder Ecke, in jeder Gasse, auf jedem Hausdach, so versprechen die Entwickler, haben sie etwas für den Spieler in petto. Die Nebenjobs erinnern ein wenig an die **Assassin's Creed**-Reihe: In einem Beispiel steht der dunkle Rächer auf einem Hausdach und schaut über die Kante auf die Straße hinunter. Dort vermöbeln gerade ein paar Finsterlinge einen anderen Kerl. Nun wechselt Ginn in den bekannten Detektivmodus. In dieser Spezialsicht Batmans erfahren Sie dann, welcher der Ganoven bewaffnet ist, aber auch interessante Zusatzinformationen, zum Beispiel dass einer der Schurken ein Informant des Riddlers ist (Sie wissen schon: der Rätsel stellende Schurke). Mit diesen hilfreichen Details im Hinterkopf gleitet Batman mit seinem Umhang vom Dach und tritt einen der Bösewichter bereits vor der Landung k. o., der Rest des Kampfes funktioniert dann genauso wie im Vorgänger: Sie haben verschiedene Kombos und Konter zur Wahl und können blitzschnell zwischen den Gegnern hin und her wechseln. Sobald alle Gauner ohnmächtig vor Ihnen liegen, knöpfen Sie sich den Riddler-Kerl vor und quetschen wichtige Informationen aus ihm heraus. Solche Dinge sind zwar für die Hauptmission (Catwoman befreien) nicht wichtig, eröffnen aber wiederum neue Nebenmissionen.

Vollgestopfte Spielwelt

Generell gibt es selbst in dem kleinen Bereich von **Arkham City**, den wir vorgespielt bekommen, wirklich in jedem Winkel irgendetwas zu tun. Kaum hat Batman die genannten Ganoven umgehauen, trifft er auf weitere, die vor einer Telefonzelle diskutieren, ob sie an das klingelnde Telefon gehen sollen oder nicht. Ein Mythos, der besagt, dass jeder sterben muss, der abhebt, versetzt die Jungs in Schrecken. Als die Kerle Batman erspähen, gehen sie direkt zum Angriff über. Spieler, die nun nicht schon wieder prügeln möchten, dürfen Batmans angsteinflößende Gestalt nutzen und die Gangster so vertreiben. Danach kann Batman ans Telefon gehen. Mit einem neuen Technikspielzeug finden Sie heraus, wer am anderen Ende der Leitung ist: Im gesamten Gebiet von Arkham City gibt es jedoch noch Dutzende solcher Telefone, die Sie alle abklappern können. Erst dann haben Sie genug Tipps beisammen, um den mysteriösen Anrufer dingfest zu machen.

Eine Katze, sieben Leben?

Das alles zeigt uns Dax Ginn jedoch nur, damit wir einen ungefähren Eindruck bekommen, wie leicht man sich in der Spielwelt verlieren kann, wenn man vom Story-Weg abkommt. Jetzt gehen wir unserem eigentlich Ziel nach, der Rettung Catwomans. Im Hauptquartier von Two Face – passenderweise ein ehemaliges Gerichtsgebäude – hängt diese gefesselt über einem Becken mit Säure. Jeder Bösewicht soll übrigens seinen eigenen Unterschlupf samt Revier besitzen, zudem planen die Entwickler auch Rangkämpfe zwischen den Schurken ein. Two Face allerdings hat gerade nur den Tod Catwomans im Kopf, als Batman das Gebäude betritt und von der Galerie aus das Geschehen im Hauptraum beobachtet. Dort unten stehen etwa 40 Ganoven, die ihrem Boss gebannt zuhören. Hierauf sind die Entwickler besonders stolz. In **Arkham Asylum** konnte die Engine nur etwa 13 Gegner gleichzeitig darstellen. In **Arkham City** planen die Entwickler, mindestens 30 Schurken auf einmal auf Sie loslassen zu können. Bevor wir uns allerdings ins Gemenge stürzen, nutzen wir wieder den Detektivmodus und finden so heraus, dass einer der Kerle eine Knarre bei sich hat, andere dagegen Schlag- und Schusswaffen. Die Taktik ist also klar: Abermals segeln wir



So Spielt sich Arkham City

Rockesteady Studios hält am grundsätzlichen Spielverlauf von Arkham Asylum fest. Anhand einer Beispielmission zeigen wir Ihnen, wie der Arbeitsalltag von Batman aussieht.

◀ Auf dem Weg zu Jokers Versteck trifft Batman auf böse Jungs. Dank des Detektivmodus finden Sie heraus, wer bewaffnet ist und wen Sie verhören sollten.

▼ In der Spielwelt von **Arkham City** gibt es allerlei Schurken, die Sie befragen sollten. Solche Kerle geben wichtige Infos für Missionen.

◀ Über den gesamten Spielverlauf hinweg stellt das Sammeln von Hinweisen einen wichtigen Faktor dar. Hier findet Batman mit dem Broadcast Analyzer heraus, wo er hinmuss, um den Joker zu finden.

▼ Nachdem Sie Harley Quinns Schläger besiegt haben, stellen Sie fest, dass Batman in eine Falle gelockt wurde. Nach der Flucht fangen Sie wieder bei null an – wie so oft bei den Story-Missionen.

▼ Batman kann sich frei in der Spielwelt bewegen, jedes Hausdach ist erreichbar.

▲ In Jokers vermeintlichen Verstecken treffen Sie auf Harley Quinn. Die hetzt Ihnen ihre Handlanger auf den Hals.

von oben in Richtung Gangster und schalten den Typ mit dem Schießprügel durch einen beherzten Tritt aus. Nun geschieht etwas Unerwartetes: Statt dass uns alle Gegner gleichzeitig attackieren, rennen einige davon los und suchen sich Waffen, etwa Stühle oder Feuerlöscher. Die KI reagiert also glaubwürdig auf die Umgebung und kann sogar NPCs als Geisel nehmen. Manche Kontrahenten tragen aber zum Beispiel auch eine Rüstung, was Ihnen das Leben erschwert, da normale Schläge und Tritte Batmans solchen Fieslingen nichts anhaben können. Dafür spendieren die Entwickler Ihnen dann jedoch einen neuen Trick namens „Beat Down". Wer vorsichtiger vorgehen möchte, dem stehen auch einige neue Silent Takedowns zur Wahl, mit denen Sie Gegner mit nur einem Tastendruck lautlos ausschalten.

Es gibt noch viel zu tun

Gegen eine solche Masse an Schurken, wie wir sie nun bei Two Face antreffen, helfen solche Spezialattacken jedoch nicht, hier ist Taktik und Geschick gefragt, um feindlichen Angriffen auszuweichen und zu kontern. Neben der verbesserten KI fallen in den Schlägereien auch die wunderbaren PhysX-Effekte auf. Für **Arkham City** nutzen die Entwickler nämlich im Grunde die gleiche Technik wie für den Vorgänger, bohren die Engine aber an einigen Stellen ein wenig auf. Die Physik-Spielereien sorgen entsprechend wieder dafür, dass erledigte Ganoven realistisch durch die Gegend fliegen, aber auch dafür, dass sich explodierende Wände und andere Objekte in der Spielwelt glaubwürdig verhalten. Die aktuelle Version des Spiels zeigt aber, dass die Entwickler noch ein wenig Arbeit vor sich haben, denn teilweise verrenken sich die Figuren noch sehr gummihaft. Aber die Rocksteady Studios haben mit Arkham Asylum ja bereits bewiesen, dass sie qualitativ hochwertige Spiele programmieren können.

Überraschungen garantiert

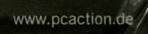
Als schließlich alle Anhänger Two Faces ausgeschaltet sind, startet eine Zwischensequenz, in der Catwoman befreit wird und Two Face am eigenen Seil endet. Schließlich versucht ein Unbekannter, die Katzen-Lady zu erschießen. Batman rettet die Holde gerade noch und findet dann – abermals mit dem Detektivmodus – heraus, von wo der Schuss kam und wer dahintersteckt: der Joker. Der verrückte Kerl hat es nämlich immer noch auf den Fledermausmann abgesehen und möchte außerdem ganz Gotham zerstören. So schnell kann es in **Arkham City** gehen, dass sich eine Mission ändert. Wie es weitergeht, verraten wir aber nicht …

Sebastian meint

„Größer und mehr Abwechslung – ein tolles Spiel bisher!"

Tolle Inszenierung und Atmosphäre, abwechslungsreiches Gameplay, fordernde Kämpfe, exzellente Vertonung: **Batman: Arkham Asylum** punktete in fast allen Belangen. Das Tolle: Rocksteady hält für den Nachfolger an all diesen Punkten fest und hat sogar wieder Mark Hamill (Luke Skywalker) für die Vertonung des Jokers ins Boot geholt. Dazu kommen aber etliche Neuerungen wie die viel größere Spielwelt, die anscheinend gestopft voll sein wird mit Nebenmissionen und anderen Dingen zum Entdecken. So bietet **Batman: Arkham City** jede Menge Möglichkeiten, sich stundenlang mit Nichtigkeiten aufzuhalten. Nach dem, was ich bisher von Batmans neuem Abenteuer gesehen habe, behaupte ich, dass das Action-Adventure mindestens genauso gut wird wie sein Vorgänger, wenn nicht sogar besser – das ist jedenfalls das Ziel der Entwickler.

WERTUNGSTENDENZ: 9 VON 10





Das Artwork zeigt, was die Entwickler Ihnen vorsetzen werden: brenzlige Situationen, in denen Sie blitzschnell klug entscheiden müssen.

Operation Flashpoint: Red River

Wir setzen alles auf Rot!

Genre: Taktik-Shooter | Entwickler: Codemasters | Hersteller: Codemasters | Termin: 2011

Text: Sebastian Weber

Überarbeitet und fordernd – wir haben es angespielt.

Egal ob **Medal of Honor** oder **Call of Duty: Black Ops**: Beide Shooter haben das Prädikat „realistisch" sicher nicht verdient. Da knallt und kracht es, dass es selbst dem Hollywood-Krawallexperten Jerry Bruckheimer zur Ehre gereichen würde. Der englische Entwickler Codemasters dagegen geht mit der **Operation Flashpoint**-Reihe schon seit Jahren einen anderen Weg: keine großen Explosionen, keine übertriebene Inszenierung, dafür realistische, kurze Auseinandersetzungen, bei denen oftmals schon ein Treffer aus hundert Metern Entfernung den Kampf entscheidet. Das ist vielleicht nicht mainstreamtauglich, aber für anspruchsvolle Spieler ein herausfordernder Militär-Spielplatz. Im neuesten Teil drehte man nun aber an einigen Detail-Schrauben, damit auch Neueinsteiger ihren Spaß haben.

Groß und authentisch

Operation Flashpoint: Red River schickt Sie als Teil eines Marine-Squads nach Tadschikistan, wo

FA

Wer entwickelt eigentlich Operation Flashpoint: Red River?

Operation Flashpoint: Red River entsteht genau wie der Vorgänger **Dragon Rising** direkt bei Codemasters und wird von einem hauseigenen Team in Warwick (England) entwickelt. Die ehemaligen Köpfe hinter der Reihe, Bohemia Interactive, verloren nach einem Rechtsstreit die Rechte an der Reihe und werkeln seitdem an den **ArmA**-Teilen.

Was ist im Vergleich zum Vorgänger neu an Red River?

Codemasters verändert den Schauplatz, verbessert die Steuerung, legt mehr Wert auf die Inszenierung der Einsätze und nutzt die aufgeborte Version seiner Ego-Engine, die auch beim Rennspiel **Dirt 3** zum Einsatz kommt.

Was habt ihr genau gespielt?

Vor Ort bei Codemasters bekamen wir den Einzelspielermodus lediglich präsentiert und durften danach auf der Xbox 360 einige Runden mit dem Multiplayer-Part verbringen.

Red River nutzt dieselbe Engine wie **Dirt 3** – obwohl das bedeutend besser aussieht.



Vier Soldatenklassen stehen Ihnen zur Wahl, alle mit unterschiedlichem Equipment und speziellen Fähigkeiten.

Realistische Gewaltdarstellung

Codemasters spart sich für Operation Flashpoint: Red River übertriebene Splatter-Szenen und setzt auf Glaubwürdigkeit. Doch die Entwickler können auch anders.

Während der ausgiebigen Studio-Tour vor Ort bei Codemasters in England zeigten uns die Entwickler auch ihren Charaktereditor und was sie damit anstellen können. Interessant war dabei vor allem die zuvor während der Präsentation des Spiels nicht gesehene Gewaltdarstellung. Wenn Sie bei einem Schusswechsel auf einen Gegner feuern, sehen Sie kaum Effekte, zum einen weil es nicht realistisch wäre, zum anderen weil Sie meist zu weit entfernt sind. Bekommt jedoch ein Charakter eine Granate oder einen anderen Sprengsatz ab, dann stellen die Entwickler durchaus die Folgen der wuchtigen Explosion dar (wie Sie rechts auf dem Foto des Bildschirms erkennen können).



▲ Solche Verletzungen stellt **Red River** nur in Ausnahmefällen dar. Jedoch können die Entwickler jede Körperregion derart entstellen.

◀ Der Chef der Abteilung Charakter-Design erläutert, wie Codemasters' Editor funktioniert.

Sie gegen die chinesische Armee kämpfen, die von Nordosten ins Land einfällt. Gleichzeitig stoßen Sie auf Rebellen, die Ihnen mit ihren Guerilla-Taktiken das Leben schwer machen. So weit zur Haupthandlung. Um das virtuelle Tadschikistan so realitätsnah wie möglich zu gestalten, nutzen die Entwickler übrigens Bilder, die ihnen ein Fotograf anlieferte. Die etwa 20 mal 10 Kilometer große Spielwelt ist zwar kein real existierendes Areal des zentralasiatischen Landes, aber orientiert sich optisch stark daran.

Gute Zuhörer

Der grundlegende Spielablauf bleibt aber natürlich unangetastet: Sie erfüllen zusammen mit Ihrem Squad – bestehend aus drei KI-Kameraden – nach und nach Missionen und ballern sich so durch drei Akte, in welche die Geschichte unterteilt ist. Aber es gibt natürlich auch Änderungen: Codemasters erleichtert zum Beispiel die Steuerung deutlich. Die Entwickler haben analysiert, welche Squad-Befehle die Spieler im Vorgänger am häufigsten benutzt haben. Diese lassen sich nun deutlich schneller auswählen. Wo Sie früher ein komplexes Menü aufrufen und sich dann erst orientieren mussten, reichen nun zwei schnelle Klicks mit dem rechten Analogstick im überarbeiteten Befehlsmenü (wir spielten auf der Xbox 360 Probe), um Ihren Mitstreitern die Anweisung zu geben, Ihnen zu folgen, eine Stellung zu halten und so weiter. Auf dem PC soll die Steuerung natürlich ebenso einfach ausfallen, testen konnten wir dies vor Ort allerdings nicht.

Wie ein Rollenspiel

Außerdem wollen die Briten Sie nun mit einem Erfahrungspunktesystem bei der Stange halten, damit Ihnen während der Einsätze nicht die Luft ausgeht. Für bestimmte Aktionen, etwa Abschüsse, bekommen Sie also in einem Einsatz Punkte gutgeschrieben. Dazu gibt es verschiedene Ziele, die Sie erreichen sollen. Je nachdem, welche und wie viele Sie davon erfüllen, bekommen Sie Medaillen von Bronze bis Gold verliehen, die wiederum für Erfahrungspunkte stehen. Die Zähler investieren Sie schließlich vor jedem neuen Level in Ihren Soldaten und schalten so nach und nach neue Waffen frei, aber auch Fähigkeiten, sodass Sie ruhiger zielen, mehr Ausdauer haben, Kameraden schneller verbinden und so weiter. Je nachdem, welche Klasse Sie wählen, fallen diese Belohnungen natürlich anders aus. Wer sich auf eine Kämpferart spezialisiert, hat im Spielverlauf logischerweise die besseren Karten. So möchte Ihnen Codemasters die Möglichkeit geben, **Red River** auch mehrmals zu spielen. Vier verschiedene dieser Soldaten-Typen stehen zur Wahl: Grenadier, Rifleman, Automatic Rifleman und Scout. So bekommen Sie eine vorgefertigte Waffen- und Fähigkeitenkombination für Ihre jeweilige Spielweise.

Kein Zuckerschlecken

Wie das in der Praxis aussieht, zeigte man uns anhand der dritten Mission im Spiel namens „The Human Terrain". Als der Ladebildschirm verschwindet, sehen wir einen Transporthelikopter der US-Armee. Darin sitzen einige Soldaten und unterhalten sich über den bevorstehenden Einsatz, aber auch über Nichtigkeiten. Im Hintergrund erklingt aus einem Radio Rockmusik. Codemasters legt in **Red River** großen Wert auf die Inszenierung der Einsätze und der Charaktere und hat dafür sogar einen ehemaligen Soldaten angeheuert, der die Dialoge schreibt. Ziel: größtmögliche Authentizität. Nach kurzer Flugzeit landet der Heli schließlich, die harten Kerle steigen aus, Sie bekommen die Befehlsgewalt über Ihre Jungs. Nun zeigt Ihnen die Minimap Ihr Ziel an, später aber auch die letzte bekannte Position von Gegnern und so weiter. Generell erleichtert Ihnen Codemasters das Zurechtkom-

▶ Damit Sie erkennen, woher Schüsse auf Sie einprasseln, werden diese mit grünen Linien dargestellt.

Um die Einsätze zu meistern, ist es essenziell, dass Sie Ihre Untergebenen klug befehligen.

men ein wenig. Wenn Sie mit Ihrer Knarre einen Treffer landen, färbt sich das Fadenkreuz kurzzeitig, es gibt Radar und Kompass. Wer will, schaltet die Hilfen aber ab. Die Soldaten erreichen inzwischen ein Dorf, wollen aber zu einem Fabrikgelände dahinter. Das Problem: In dem kleinen Kaff haben sich etliche Guerilla-Kämpfer verschanzt und eröffnen das Feuer. Nun ist es an Ihnen, Ihre Männer geschickt zu positionieren und die Feinde auszuschalten, bevor es weitergeht. Unser Präsentator schafft das in der Aufregung nicht. Innerhalb von Sekunden segnen seine Jungs das Zeitliche, schließlich knallt ein Schuss aus der Ferne, der Bildschirm färbt sich rot und sein Held sackt in sich zusammen. Ohne Sanitäter sind Sie in solch einer Situation aufgeschmissen. Game Over.

Zusammen ballern

Großen Wert legen die Entwickler neben der Einzelspielerkampagne auf den Mehrspieler-Part. Dabei haben Sie die Wahl: Entweder Sie spielen die acht Stunden umfassende Koop-Kampagne, in die Ihre Freunde jederzeit einsteigen können, oder Sie entscheiden sich für einen von vier weiteren Spielmodi, nämlich Combat Sweep, Rolling Thunder, Combat Search and Rescue und Last Stand. Letztgenannten spielten wir an. Hierbei müssen Sie mit Ihren drei Kameraden im Squad einen Punkt im Level beschützen. Dann kommen wellenweise Gegner. Erst leicht zu besiegende Feinde, dann in Stufe 2 etwas schwerere und so weiter. Wie im Einzelspielerteil gilt es hierbei natürlich, Ihre Kameraden taktisch sinnvoll zu positionieren. Wir zum Beispiel befahlen einem, uns zu folgen, die beiden anderen sollten einen Punkt halten. So konnten wir umherlaufen und wussten, dass uns der Rücken freigehalten wird. Doch in der aktuellen Version stellten die KI-Gegner noch keine große Herausforderung dar, sondern ließen sich einfach ausknipsen. Die Entwickler versprachen aber, dass die künstliche Intelligenz im fertigen Spiel so manchen Trick in petto haben wird, damit es Ihnen nicht langweilig wird. Grafisch sahen die Mehrspieler-Levels schon mal ein wenig besser aus als die im Singleplayer-Pendant. Generell muss sich optisch aber noch was tun! Dennoch: **Operation Flashpoint: Red River** überzeugt schon jetzt mit seiner realistischen Inszenierung, dem knackigen Sound und den spaßigen Koop-Modi.



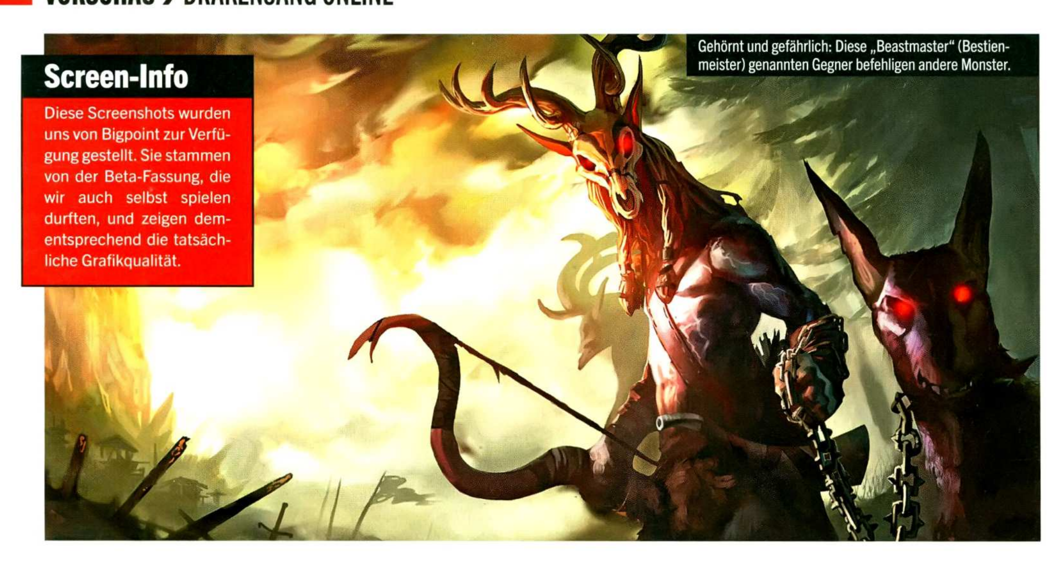
Die Weitsicht ist in den Einsätzen enorm – teilweise lassen sich Gegner nur als kleine Punkte in der Ferne erkennen.

Sebastian meint

„Gute Ansätze, aber noch viel Arbeit für Codemasters"

Eines ist schon mal klar: **Operation Flashpoint: Red River** wird kein Ego-Shooter, den man so eben nebenbei spielt – dafür braucht es einfach zu viel Taktik, zu viel Vorsicht. Mir gefällt an Codemasters' neuem Militär-Stück, dass die Damen und Herren es zum einen zugänglicher machen und zum anderen interessante Neuerungen wie die Charakterentwicklung umsetzen. Auch eine komplett eigenständige Koop-Kampagne ist natürlich für ein squadbasiertes Spiel eine naheliegende und sicherlich spaßige Idee. Was ich jedoch im Moment noch zu meckern habe: Die Gegner-KI fällt im jetzigen Stadium einfach zu doof aus, als dass ich mir im Einsatz wirklich Gedanken um mich und meine Männer machen müsste. Und zudem muss **Red River** im Einzelspielermodus grafisch noch deutlich zulegen, denn viele Areale wirken ziemlich trist.

WERTUNGSTENDENZ: 8 VON 10



Gehörnt und gefährlich: Diese „Beastmaster“ (Bestienmeister) genannten Gegner befehligen andere Monster.

Screen-Info

Diese Screenshots wurden uns von Bigpoint zur Verfügung gestellt. Sie stammen von der Beta-Fassung, die wir auch selbst spielen durften, und zeigen dementsprechend die tatsächliche Grafikqualität.

Drakensang Online

Netzkampagne

Genre: Action-Rollenspiel | Entwickler: Bigpoint | Hersteller: Bigpoint

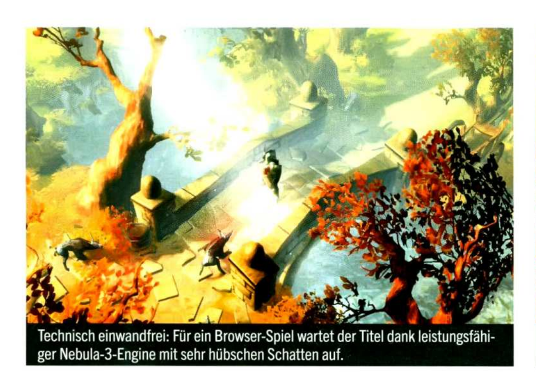
Text: Patrick Neef

Diablo lässt grüßen: Das neue Browser-**Drakensang** wird ein Action-Rollenspiel!

Stellen Sie sich Folgendes vor: Sie leeren ein Glas Honig, lassen den Aufkleber dran und füllen das Glas mit Marmelade. Ergebnis: Es steht „Honig“ drauf, aber etwas anderes ist drin. Etikettenschwindel? Gleiches könnte man bei **Drakensang Online** fragen, das zwar von Radon Labs entwickelt wird und **Drakensang** im Namen hat, aber weder eine Fortsetzung der Reihe ist, noch besonders viel mit dem Pen&Paper-Rollenspiel zu tun hat. Während das erste **Drakensang** noch ein waschechtes Rollenspiel war, das auf dem etablierten, aber etwas sperrigen Regelwerk von **Das Schwarze Auge** basierte, haben wir es bei **Drakensang Online** mit einem Browser-Spiel zu tun, dessen Gameplay an **Diablo** erinnert. Rollenspielverrückte Fans der Reihe sind skeptisch, seitdem erste Infos zum Online-Titel durchgesickert sind. Wir waren zu Besuch bei den Entwicklern, um endlich selbst herauszufinden, ob die Bedenken der **DSA**-Gemeinde berechtigt sind.

Neues Konzept

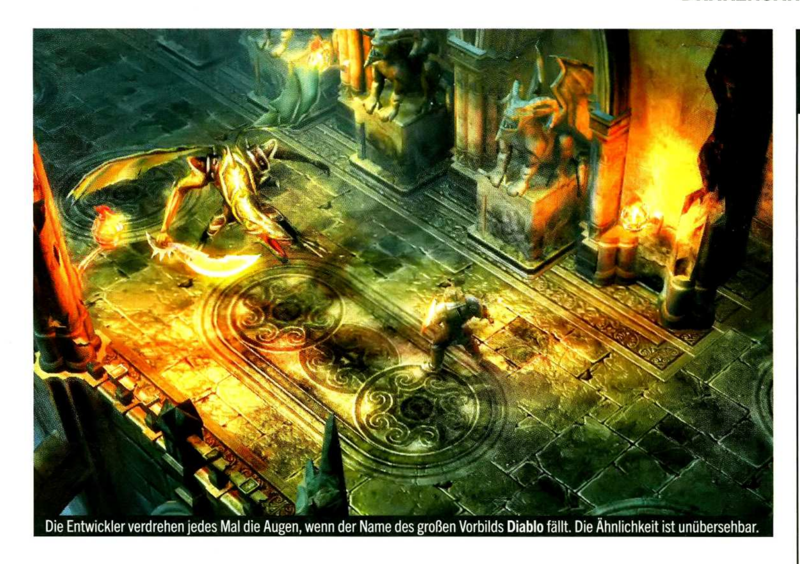
Drakensang Online löst sich von nahezu allem, was die Reihe bisher ausgemacht hat. Da wäre zum einen das **DSA**-Regelwerk zu nennen, mit dem man bei **Drakensang: Am Fluss der Zeit** bereits an die „Grenzen des Machbaren gestoßen“ sei, so Bernd Beyreuther, Head of Development bei Bigpoint, das die insolventen Radon Labs (die Erfinder der Serie) Mitte dieses Jahres aufgekauft hat. Außerdem liegt der Fokus des Spiels viel stärker auf den Kämpfen und weniger auf dem Rollenspielaspekt, was aber nicht heißen soll, dass es keine Story oder Quests geben wird. Diese Entscheidung dient vor



Technisch einwandfrei: Für ein Browser-Spiel wartet der Titel dank leistungsfähiger Nebula-3-Engine mit sehr hübschen Schatten auf.



Wie gemalt: Die Szenerie ist jederzeit hübsch anzusehen und beschränkt sich zum Glück nicht nur auf dunkle Höhlen und Verliese.


Die Entwickler verdrehen jedes Mal die Augen, wenn der Name des großen Vorbilds **Diablo** fällt. Die Ähnlichkeit ist unübersehbar.

allem dazu, den Titel für Einsteiger zugänglicher machen. Die größte Änderung ist aber die Abkehr vom Singleplayer-Spiel, das auf dem Heim-PC installiert werden muss, und der Schritt Richtung Browser-Spiel mit Multiplayer-Elementen. Das Ergebnis kann sich sehen lassen und bräuchte eigentlich den Markennamen **Drakensang** nicht, um den Erfolg des Titels zu gewährleisten. Die ehemaligen Radon-Labs-Mitarbeiter, von denen viele zu Bigpoint gewechselt sind, verstehen den Wechsel ins Browser-Spiel-Ressort als Herausforderung. „**Drakensang Online** wird eher eine Art Neustart der Reihe", verspricht Beyreuther und schwärmt danach von den fast unbegrenzten technischen Möglichkeiten: „Man kann die Spielwelt fortlaufend aktualisieren!" Apropos Technik: Diese war bei der Präsentation des Spiels die größte Überraschung. **Drakensang Online** nutzt eine Weiterentwicklung der Nebula-3-Engine, die bereits in **Am Fluss der Zeit** zum Einsatz kam. Und was dieses gar nicht für diese Art Spiel entwickelte Grafikgerüst zu leisten imstande ist, hat uns verblüfft: Die Schatteneffekte sehen klasse aus, die Umgebung lässt sich teilweise zerstören und die Kampfanimationen sind flüssig. Um dies ohne jegliche Installation zu ermöglichen, „werden die Spielinhalte gestreamt und über Javapakete integriert", so Bernd Beyreuther. Die Spieldateien, die sich dazu im Cache des Browsers befinden müssen, bewegen sich immer in der Größenordnung zwischen 5 und 20 MByte. Weitere Details zur Technik wollten uns die Entwickler zu diesem Zeitpunkt noch nicht verraten.

Viel erreicht, aber auch viel zu tun

Gerade mal vier Monate Entwicklungszeit stecken in dem, was uns Bigpoint präsentierte. Und dennoch überzeugte die gezeigte Version von **Drakensang Online**, wenngleich auch klar wurde, dass noch einiges bis zur Veröffentlichung im ersten Quartal 2011 zu tun ist. Viele Interface-Elemente waren noch unvollständig, manche Zauberanimationen fehlten und das Verhalten der Monster war längst nicht immer nachvollziehbar. Glaubt man Beyreuther, so können wir uns darauf verlassen, dass der Titel erst erscheinen wird, wenn all diese Probleme beseitigt sind: „Wir produzieren kein Spiel, wir bauen eine Welt!"

Entwicklerporträt Radon Labs

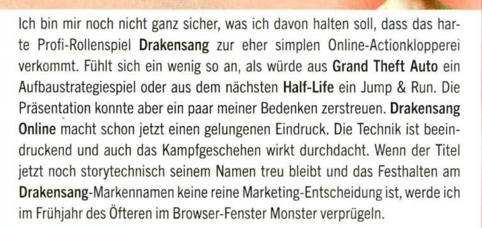
Das Entwicklerstudio wurde 1995 in Deutschland gegründet und zeichnet für einige vor allem in Deutschland erschienene Titel verantwortlich. Darunter auch die Umsetzung der TV-Telenovela Verliebt in Berlin und das Adventure Treasure Island.

Im August 2008 erschien mit **DSA: Drakensang** der wichtigste Titel des Studios. Er konnte Spieler und Kritiker gleichermaßen begeistern und verkaufte sich mehr als 300.000 Mal. **Drakensang** gewann darüber hinaus den Deutschen Computerspielepreis in den Kategorien „Bestes Deutsches Spiel" und „Bestes Jugendspiel". 2010 erschien der Nachfolger **Drakensang: Am Fluss der Zeit**, der in nur 14 Monaten entwickelt wurde. Trotz guter Kritiken blieb der Erfolg aus und so musste das Studio im Mai 2010 Insolvenz anmelden. Kurz darauf wurde es vom Hamburger Browserspiel-Anbieter Bigpoint übernommen. Seitdem arbeiten die verbliebenen Mitarbeiter an **Drakensang Online**.


Wegbereiter: **Drakensang** war für Radon Labs ein großer Erfolg.


Unfertige KI: Bei der Präsentation standen viele Gegner wie auf diesem Bild noch tatenlos herum, wenn man sich ihnen näherte.

Patrick meint



„Kein echtes Drakensang mehr, aber dennoch spaßig."

Ich bin mir noch nicht ganz sicher, was ich davon halten soll, dass das harte Profi-Rollenspiel **Drakensang** zur eher simplen Online-Actionklopperei verkommt. Fühlt sich ein wenig so an, als würde aus **Grand Theft Auto** ein Aufbaustrategiespiel oder aus dem nächsten **Half-Life** ein Jump & Run. Die Präsentation konnte aber ein paar meiner Bedenken zerstreuen. **Drakensang Online** macht schon jetzt einen gelungenen Eindruck. Die Technik ist beeindruckend und auch das Kampfgeschehen wirkt durchdacht. Wenn der Titel jetzt noch storytechnisch seinem Namen treu bleibt und das Festhalten am **Drakensang**-Markennamen keine reine Marketing-Entscheidung ist, werde ich im Frühjahr des Öfteren im Browser-Fenster Monster verprügeln.

WERTUNGSTENDENZ: 6 VON 10

SO TESTEN WIR

Welche Ideen und Grundsätze stecken hinter der PC ACTION? Wir klären auf!

PC ACTION: Unsere Vorsätze

1. **Wir wollen Action! Immer!**
Unsere Seiten drehen sich in erster Linie um Actionspiele, obwohl wir Ihnen selbstverständlich den kompletten Marktüberblick bieten.
2. **Das Leben ist ernst genug!**
Deshalb steht der Lesespaß an erster Stelle! Wir wollen Sie informieren, aber auch unterhalten!
3. **Ehrlichkeit schreiben wir groß!**
Und das nicht nur, weil das ein Substantiv ist. Wir sagen Ihnen rundheraus, wann und aus welchem Grund unsere Tests nicht unter Laborbedingungen stattfinden konnten, aus welcher Version die Screenshots stammen und welche ihrer Versprechen die Hersteller nicht gehalten haben.
4. **Wir verlängern Ihren Spielspaß!**
Sie wollen mehr Futter? In diesem Magazin finden Sie zusätzlich die besten Modifikationen und Karten zu Ihren Lieblingsspielen!
5. **Wir beißen Sie nicht!**
Schreiben Sie uns! Wir beantworten jeden Leserbrief seriös – nur nicht im Heft! Aber Vorsicht: Auf den Leserbriefseiten kennen wir keine Gnade!

Awards

85%
PC ACTION

Der PC ACTION-Gold-Award
Diesen heiß begehrten Preis bekommt jede Software-Perle, die von der Redaktion mit einer Wertung von 85 Prozent Spielspaß oder mehr ausgezeichnet wurde.

Die Module

In großen Tests verwenden wir in der Regel drei Arten von Modulen:

INFO Info-Module werten nicht, sondern vermitteln Hintergrund – vom Entwickler-Porträt bis zum Vergleich mit anderen Genre-Vertretern.

PRO An den Pro-Modulen können Sie auf einen Blick ablesen, welche Punkte wir am Spiel toll fanden. Ergo: Was grün ist, rockt!

CONTRA In den Contra-Modulen wird draufgehauen. Hier sagen wir Ihnen ungeschönt, was am Spiel nervt und so die Wertung drückt.

Die Wertungsgrenzen

90-100%	Herausragend: Wer bei diesem Spiel keinen Spaß hat, sammelt besser Muscheln oder Briefmarken.
80- 89%	Sehr gut: Selbst Genre-Neulinge könnten für solche Spiele das Sparschwein schlachten.
70- 79%	Gut: Verliebte Menschen verzeihen kleine Schwächen. Genre-Anhänger sowieso.
60- 69%	Befriedigend: Na ja, für Fans können auch Zweitligaspiele noch spannend sein ...
50- 59%	Ausreichend: Mittelfeldgeplänkel sind bekanntlich nicht dauerhaft unterhaltsam.
40- 49%	Mangelhaft: Technik- oder Designmängel? Eine Frage der persönlichen Schmerzgrenze.
≤ 39%	Ungenügend: Gehen Sie mit Ihrem Geld lecker essen. Oder ins Kino. Oder zur Sparkasse.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 45,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	31.02.2010

SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Hakenkreuze, Blut, abgetrennte Körperteile, Waffen und Gegner wurden entfernt.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Zweikernprozessor mit 2,5 GHz, 1 GB RAM, 256-MB-Grafikkarte, 3 GB HD, Windows XP

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, Capture the Flag, Last Man Standing, Koop-Modus (Kampagne)

MAX. SPIELERANZAHL	64
SPIELMODI	7
SPLITSCREEN	Ja
VOICECHAT	Ja

Der Infokasten
Hier finden Sie alle harten Fakten zum Spiel. Von Jugendeignung und Sprache über den Preis bis zu den Mehrspieler-Optionen. Besonderheiten heben wir hervor.

Die Meinung
Sie bekommen von uns immer unsere ehrliche Meinung. Und: Wir sagen Ihnen klar, mit welchen Gefühlen wir in den Test gingen. Schließlich hat jeder seine Vorurteile!

Die Wertung
Jedes Pro- und Contra-Modul beeinflusst hier die Endwertung für Einzel- und Mehrspieler. Außerdem bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat.

PC ACTION-Tester meint

„Für dieses Spiel verkaufe ich meine Exfreundin!"

Mein Vorurteil ▸ Der erste Teil war spannend wie eine Bundestagsdebatte, deshalb habe ich von diesem Teil der Reihe nicht so viel erwartet.

Doch hier kracht's und scheppert's an jeder Ecke und ständig fliegt was in die Luft. Es vergeht keine Sekunde, ohne dass irgendwas Spannendes passiert. Schade nur, dass mein bleihaltiges Abenteuer schon nach drei Stunden in einem langweiligen Abspann gipfelt. 45 Euro dafür sind eine Frechheit! Zum Glück hält mich der Mehrspielermodus wesentlich länger bei der Stange.

Wertung

PRO
- Durchgehende Action und Spannung

CONTRA
- Miserable Gegner-Intelligenz

GRAFIK 9
SOUND 8
STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
87	91

MEINUNGSMACHE

Vorsicht, subjektiv! Was denkt die Crew über die Spiele des Monats?

Spiel	Wolfgang Fischer	Patrick Schmid	Jürgen Krauss	Christoph Schuster	Marc Brehme
BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 – VIETNAM (Test S. 64)  Ø WERTUNG: 8,4	Atmosphäre geil, Sound geil – aber warum spendiert Dice Offline-**Battlefield**-Fans wie mir nicht auch noch eine hübsche Solokampagne? **7**	Yeah, endlich mehr von meinem Lieblings-Shooter! Singleplayer? Wer braucht so was? Ich zieh viel lieber mit den Kumpels in die Schlacht! **9**	@Wolfgang: Das Spiel schlecht zu bewerten, nur weil niemand mit dir spielen will, finde ich doch ein klein wenig übertrieben. **9**	Man gebe mir den Walkürenritt, einen Flammenwerfer und meine Kollegen auf demselben Server – nie war Friendly Fire schöner … **10**	Ich stelle mir die gleiche Frage wie Herr Fischer und wäre für „Nur Mehrspieler"-Zeugs auch mit einer Mod zufrieden gewesen. **7**
ALARM FÜR COBRA 11: DAS SYNDIKAT (Test S. 68)  Ø WERTUNG: 4,6	Wie doof muss man sein, um diesen infantilen Dreck gut zu finden? Gemeint ist natürlich die Fernsehserie. Das Spiel ist aber kaum besser. **3**	Nachdem ich deutsche Fernsehserien schon nicht ausstehen kann, brauche ich auch ganz sicher kein PC-Spiel dazu! Weg mit dem Mist! **3**	Bitte, liebes Entwicklerteam und geschätzter Fernsehsender RTL, versoftet doch als Nächstes **Lasko – Die Faust Gottes** … NICHT! **4**	So sähe **GTA** aus, würde es in Deutschland entwickelt … andererseits ist dieses Teil so behämmert, dass es eigentlich schon wieder gut ist. **7**	Gar nicht so übel – wie die Vorgänger. Ich sehe, Synetic ist lernfähig. Klar, es ist kein **Need for Speed**, aber eben auch eher Action- als Rennspiel. **6**
TRAPPED DEAD (Test S. 70)  Ø WERTUNG: 3,8	Einfach enttäuschend, was die Entwickler aus der guten Idee gemacht haben. Wenn wenigstens die Spielmechanik funktionieren würde. **4**	Zombies? Gut! Strategie? Gut! Zombies in Verbindung mit Strategie? Och nöööööööööööö! Auf Dauer einfach nur total öde. **3**	Womit sich **Trapped Dead** den Titel „Bestes Actionspiel 2010" beim Deutschen Entwicklerpreis verdient hat, wüsste ich ja schon gerne. **5**	So sähe **Left 4 Dead** aus, würde es in Deutschland entwickelt … und dieses Teil ist so schlecht, dass es schon wieder richtig schlecht ist. **3**	Ein typischer Fall von „gut gemeint, schlecht umgesetzt". Wieso können sich meine Hanseln nicht mal automatisch verteidigen? Hmpf! **4**
DEATHSPANK (Test S. 72)  Ø WERTUNG: 7,4	Ein unmöglicher Held, abgedrehte Grafik und Quests, wie sie kränker nicht sein könnten. Macht mehr Spaß als **Torchlight** und **Diablo 2** zusammen. **9**	Ganz nettes Hack-and-Slay-Spiel, aber das war's dann auch schon. Da wäre deutlich mehr drin gewesen, Herr Gilbert. Chance verpasst! **6**	Für mich ein gutes Beispiel dafür, dass ein großer Name noch lange kein tolles Spiel macht. Nicht schlecht, aber auch nicht super. **7**	Gilbert wird überschätzt, von Beginn an war Tim Schafer das wahre Mastermind – deshalb machte der anders als Gilbert auch weiterhin geile Spiele. **7**	Danke, Herr Gilbert, für dieses Spiel. Das Gameplay könnte tiefgründiger sein, aber der typische Humor rettet den Titel und hievt ihn auf die: **8**
SPIDER-MAN: DIMENSIONS (Test S. 74)  Ø WERTUNG: 7,2	Überraschend gute Superhelden-Action, aber was hat denn da so lange mit der Umsetzung der Konsolenvorlage gedauert, Activision? **8**	Eigentlich ist Spider-Man nicht so mein Fall, aber das Spiel hat's mir tatsächlich angetan. Spielt sich toll und sieht dazu verdammt gut aus. **8**	Dafür, dass es unterm Strich mal wieder nur eine seelenlose Comic-Versoftung ist, sieht das Teil gar nicht so übel aus. **7**	Großer Spielidee folgt große Verantwortung. Leider nahmen die Entwickler diese nicht an, sondern wurschtelten 08/15-Kram zusammen. **7**	Wenn ich Spider-Man höre, denke ich immer an Milchbubi Tobey Maguire. Urgs! Und dann an Kirsten Dunst. Lecker! Das Spiel liegt irgendwo dazwischen. **6**
SUPER MEAT BOY (Test S. 76)   Ø WERTUNG: 8,0	Ein Steak? Als Held eines Computerspiels? Einfach famos! Endlich kann ich meinem ausufernden Fleischfetisch auch virtuell frönen. **9**	Ich möchte die Gelegenheit nutzen, um hier dem Herrn Krauß zu huldigen, der das Spiel nur mit der Tastatur durchgespielt hat! Respekt! **9**	Boah, wie ich es hasse. Und liebe. Und HASSE. Und lieeeeeeeeebe. Und hasse, hasse, hasse, hasse! Und liebe. HASS. LIEBE. HASS-LIEBE! **9**	Früher war eben alles besser. Dass man nun anfängt, wieder Spiele wie früher zu machen, werte ich also als Schritt in die richtige Richtung. **10**	Ich weiß nicht, was die Herren links von mir an dieser Hüpforgie gefressen haben – ich find's bescheuert. Da sind mir andere Orgien lieber. **3**
MODERN WAR: SOMALIAN PIRATES (Test S. 82)  Ø WERTUNG: 1,4	Der wohl bislang dreisteste Versuch, sich mit einem ähnlich klingenden Titel ein Stück vom **Modern Warfare**-Kuchen abzuschneiden. Großer Mist! **1**	Gutes Spiel, weil der Name mich auf die Idee brachte, mal wieder den genialen Singleplayer von **Modern Warfare 2** zu spielen. Vielen Dank! **3**	Finden Sie **Modern War** fair? Nein? Ich auch nicht. Schade, dass ein Spiel mit so guten Voraussetzungen (= Piraten) so schlecht sein kann. **1**	Bei **Resi 5** gab's eine Rassismusdebatte, aber hier stört sich niemand daran, dass man auf Schwarze schießt? Und dabei nicht mal Spaß hat! **1**	Ich empfehle das Test-Video. Großartig! Im Gegensatz zum Spiel, das auf dem 1-Euro-Grabbeltisch noch als Wucher durchgehen würde. **1**



Battlefield: Bad Company 2 – Vietnam

Heute ist Napalmsonntag!

Genre: Ego-Shooter | Entwickler: Dice | Hersteller: Electronic Arts

Text: Sascha Lohmüller

In diesem Mehrspieler-Add-on versetzt Dice Sie in den virtuellen Vietnamkrieg.

FAQ ?!

Bad Company 2: Vietnam? Ich hasse Afrika, warum also sollte ich mir diesen Mist kaufen?
Nun, zum einen liegt Vietnam in Asien und zum anderen ist **Bad Company 2** einer der besten Mehrspieler-Shooter der letzten Jahre. Und mit **Vietnam** liefert Ihnen Dice fünf neue Maps sowie überarbeitete Waffen, Spieler-Modelle und Fahrzeuge. Und wenn Sie **Vietnam** jetzt kaufen, erhalten Sie ein praktisches Messer-Set gratis!

Okay, das Messer-Set hat mich überzeugt. Wo krieg ich den Schmarrn?
Ach Gottchen, Sie haben das mit dem Messer-Set ernst genommen? Das tut uns leid, wir wollten nur einen Witz machen. Falls Sie dennoch Interesse an **Vietnam** haben, können Sie das Spiel über den EA Store für günstige 13 Euro herunterladen. Alternativ erwerben Sie eine Boxed-Version beim Händler Ihres Vertrauens. Allerdings liegt dieser Packung nur ein Download-Code bei, kein Datenträger.

Moment, ich habe doch gar kein Internet! Wie soll ich ***Vietnam*** *nun bitte schön installieren, Sie PCA-Heini?*
Wenn Sie kein Internet haben, raten wir Ihnen eh vom Kauf ab. Es sei denn, Sie brauchen noch einen modischen, DVD-Hüllen-förmigen Tassenuntersetzer. **Vietnam** ist nämlich ein reines Mehrspieler-Add-on. Will heißen: Für Solospieler bietet der Titel keinerlei Inhalte.

Okay, ich habe also richtig verstanden: Es gibt KEINE Solo-Inhalte, KEIN Messer-Set und Vietnam liegt NICHT in Afrika?
In der Tat.

Mal angenommen, mein Nachbar hätte einen Internetzugang und ich wäre in der Lage , diesen illegal anzuzapfen, rein hypothetisch. Warum sollte ich mir dann ***Vietnam*** *kaufen?*
Dafür gibt es viele gute Gründe. Neben den historisch korrekten Waffen und Fahrzeugen hat Dice auch allerhand technischen Schnickschnack herausgekürzt. Ein Zielfernrohr haben beispielsweise nur noch Scharfschützen. Hinzu kommt eine wirklich tolle Atmosphäre, vor allem dank des Soundtracks, der Sie beinahe in Filme wie **Apocalypse Now** versetzt. Außerdem spielt sich das Spiel trotz gleichbleibender Spielmodi dezent anders als das Hauptspiel. Das liegt am Kartendesign, welches engere Gefechte fördert. Von den fünf Maps schalten Sie übrigens eine frei, indem Sie zusammen mit der Community 69 Millionen Team-Aktionen ausführen – eine tolle Motivation!

Okay, eine Frage hätte ich noch: Wo krieg ich dann jetzt ein Messer-Set her?
QVC.

Die Karte Hill 137 ist zur Hälfte durch einen verheerenden Napalmangriff vernichtet worden – intensiv!

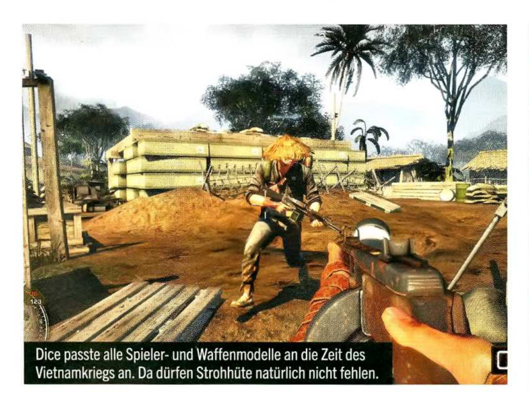
Lauscht man den Berichten amerikanischer Vietnam-Veteranen, so werden die Vietcong oftmals mit Geistern verglichen, die aus dem Nichts zuschlugen; mit Schatten, die durch das Dickicht des Urwalds huschten und schwarze Magie gegen die US-Armee einsetzten. Filme wie **Apocalypse Now** oder **Platoon** verstärkten noch das mystisch-dunkle, unerbittliche und unmenschliche Bild, das die Menschen heute mit dem Vietnamkrieg in Verbindung bringen. Ein schwieriges Thema also, das sich Dice für sein erstes richtiges Add-on zu **Bad Company 2** ausgesucht hat, zumal es bei einer reinen Mehrspieler-Erweiterung ohnehin schwieriger ist, eine Atmosphäre zu transportieren.

Hey! Stimmung!

Um die Epoche des Vietnamkriegs historisch korrekt einzufangen, überarbeitete Dice alle Aspekte des Spiels, von den offensichtlichen Dingen bis hin zu den kleinsten Details. Die Spielermodelle der beiden Fraktionen etwa könnten direkt aus einem Oliver-Stone-Film stammen. Auf der einen Seite die Vietcong mit Stirnbändern und Strohhüten, auf der anderen Seite die GIs mit aufgerollten Hemdsärmeln und einer Schachtel Kippen am Helm. Auch die Waffen und Fahrzeuge sind der damaligen Realität nachempfunden. Da es jedoch noch keinerlei technischen Schnickschnack gab, mussten auch Gegenstände wie der Defibrillator und das Reparatur-Werkzeug weichen. An ihre Stelle treten Adrenalin-Spritze und Lötkolben – Liebe zum Detail nennt man das wohl.

Mit dem Ton angeben

Auch die Sounduntermalung trägt zur gelungenen Atmosphäre bei. Im Funkverkehr geht es deutlich rauer zu, die US-Amerikaner fluchen laut und sie fluchen oft. Die Vietcong hingegen sprechen – wen wundert's? – Vietnamesisch. Das Highlight ist jedoch die Musik. Neben allerlei (oftmals psychedelischen) Rock-Songs fand auch das eine oder andere klassische Stück seinen Weg in die Playliste. Wenn Sie das erste Mal auf einem Kanonenboot stehen, in den Urwald



Dice passte alle Spieler- und Waffenmodelle an die Zeit des Vietnamkriegs an. Da dürfen Strohhüte natürlich nicht fehlen.



Viele Gebiete der Karten sind von Ruinen, Bambushütten oder dichter Vegetation überzogen – perfekt für Hinterhalte.

Patches und Karten – die Geschichte von Bad Company 2 seit Release

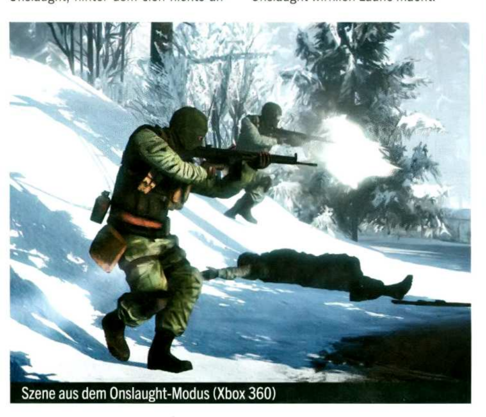
Seit der Veröffentlichung von Bad Company 2 sind mittlerweile beinahe zehn Monate vergangen. Zeit, Ihnen einen Überblick über alle DLCs zu verschaffen.

Für **Bad Company 2** erscheinen seit der Veröffentlichung immer wieder Updates, die sich größtenteils mit dem Balancing oder dem Beheben von kleineren Bugs beschäftigen. Eine wichtige Neuerung gab es jedoch auch: Bereits mit dem zweiten Patch wurde die Securom-Pflicht deaktiviert. In regelmäßigen Abständen veröffentlicht Dice zudem sogenannte VIP-Kartenpakete. Falls Sie das Anhängsel „VIP" verwirrt: Dieser Zusatz hat nur für Konsolenspieler eine Bedeutung. Diese haben als Erstkäufer einen VIP-Code in der Spielpackung, den sie eingeben müssen. Fortan können die Konsoleros die Karten über den jeweiligen Store (PlayStation Network, Xbox-Live-Marktplatz) erwerben. Diejenigen ohne VIP-Code löhnen erst einmal 15 Euro, bevor sie an die Maps randürfen. PC-Zocker haben es da schon deutlich besser als die Konsolen-Kollegen: Für sie sind alle VIP-Pakete komplett kostenlos.

Bisher sind folgende Kartenpakete erschienen:

- VIP Map Pack 1 (Nelson Bay/Rush; Laguna Alta/Eroberung)
- VIP Map Pack 2 (Laguna Presa/Rush; Arica Harbour/Eroberung)
- VIP Map Pack 3 (Nelson Bay/Squad Deathmatch; Laguna Alta/Squad Rush)
- VIP Map Pack 4 (Atacama Desert/Rush; Port Valdez/Eroberung)
- VIP Map Pack 5 (Nelson Bay/Eroberung; White Pass/Rush)
- VIP Map Pack 6 (Panama Canal/Squad Deathmatch; Laguna Presa/Squad Rush)
- VIP Map Pack 7 (Oasis/alle Spielmodi; Harvest Day/alle Spielmodi; Heavy Metal/Eroberung, Squad Deathmatch; Cold War/Rush, Squad Rush, Squad Deathmatch)

Nach den guten Nachrichten für PC-Zocker gibt es jedoch auch einen Wermutstropfen: Der neue Spielmodus Onslaught, hinter dem sich nichts anderes als ein Vier-Spieler-Koop-Modus gegen KI-Gegner verbirgt, ist bisher konsolenexklusiv – ärgerlich, da Onslaught wirklich Laune macht.


Szene aus dem Onslaught-Modus (Xbox 360)

feuern und dabei The Doors oder Richard Wagners „Walkürenritt" aus den Bootslautsprechern dröhnen, fühlt man sich beinahe in den Film **Apocalypse Now** versetzt. Das ist im wahrsten Sinne des Wortes großes Kino, vor allem für einen Mehrspieler-Shooter. Anders als im Hauptspiel schalten Sie lediglich die klassenübergreifenden Schießprügel nach und nach frei, die speziell für Ihre Klasse zugeschnittenen Waffen stehen alle bereits von Anfang an zur Verfügung. Da zudem Ihr Level aus dem Hauptspiel übernommen wird und Sie die letzte Waffe (eine M1A1) bereits mit Stufe 9 nutzen dürfen, werden Sie als **Bad Company 2**-Veteran mit wenig neuen Spielereien überrascht und einen neuen Soldaten anzufangen, lohnt ebenfalls nur bedingt – schade. Immerhin gibt es nun einen verheerenden, nur auf engem Raum effektiven Flammenwerfer.

Kartenspielerei

Apropos enger Raum: Aufgrund des Kartendesigns werden Sie in deutlich mehr Gefechte auf kurze und mittlere Distanz verwickelt als im Hauptspiel. Selbst auf der weitläufigsten der vier neuen Maps, dem Phu-Bai-Tal, gibt es unzählige Holzhütten, diverse Schützengräben und Bereiche mit dichtem Pflanzenbewuchs. Ein Paradies für diejenigen, die ihre Kontrahenten gern in Hinterhalte locken. Weitere neue Maps sind der Cao-Son-Tempel, ein Küstenabschnitt mit Holzhütten und mehreren asiatischen Tempelruinen, und die Karte Aussichtspunkt, deren Bild durch dichten Nebel und terrassenartig angelegte Felder bestimmt wird. Komplettiert wird das Map-Quartett durch unseren persönlichen Favoriten: Hill 137. Eine Hälfte dieser Karte besteht aus dichter Vegetation und Schützenbunkern, die andere aus einem niedergebrannten Wald – beklemmend und großartig konzipiert.

Teamwork gefragt

Mittlerweile ist auch bekannt, dass es eine weitere, fünfte Map in **Bad Company 2 – Vietnam** geben wird, nämlich die aus **Battlefield: Vietnam** bekannte und vor allem beliebte Karte Operation Hastings. Um diese jedoch freizuschalten, bedarf es nach dem Release des Add-ons stattlicher 69 Millionen Team-Aktionen, also Heilungen, Reparaturen und dergleichen. Eine nette Idee und ein schöner Ansporn für die Community, wie wir finden. Auf all diesen Maps – inklusive Hastings – liefern Sie sich natürlich nur in den aus dem Hauptspiel bekannten Modi Wettkämpfe. Neue Modi kommen nicht hinzu, es bleibt also bei Eroberung, Rush, Squad Deathmatch und Squad Rush. Dennoch ergibt sich durch die kleineren Maps und das Neudesign der Waffen, Fahrzeuge und Charaktere ein erfrischend anderer Spielfluss, auch ohne großartige Neuerungen.



Auch die Fahrzeuge wurden historisch korrekt angepasst. Hier sorgen wir mit einem Panzer der Vietcong für Unruhe.

Was ist eigentlich mit Battlefield 3?

Jetzt mal ehrlich, **Bad Company 2** und all die anderen Ableger der Serie in Ehren, aber auf ein neues „richtiges" **Battlefield** wartet die gesamte Shooter-Szene sehnsüchtig. Seit **Battlefield 2** sind nun immerhin schon fünfeinhalb Jahre ins Land gezogen, es wird also langsam mal Zeit. Gut, in der Zwischenzeit erschienen mit **Battlefield 2142**, dem Free-to-play-Titel **Battlefield Heroes** und dem aktuellen **Battlefield: Bad Company 2** mehrere, zum Teil herausragende Spiele. Die Konsolen-Spieler hatten es sogar noch besser, dort wurden mit dem ersten **Bad Company** sowie **Battlefield 1943** zwei weitere Titel des Franchise veröffentlicht. Letzteres soll übrigens im Laufe des Jahres 2011 auch seinen Weg auf die heimischen PCs finden. Das nächste, dritte, „richtige" **Battlefield** hingegen erscheint in der zweiten Jahreshälfte 2011 und basiert auf der Frostbite-Engine 2.0. Mehr Infos gibt's nicht. Erste Details und Bilder werden wir wohl erst auf der Game Developers Conference (GDC) 2011 Ende Februar/Anfang März zu sehen bekommen. Doch wenn es sich um **Battlefield 3** handelt, wird sich am Ende die Geduld eh auszahlen. Versprochen!


Battlefield 1943 soll 2011 auch für PC erscheinen – hoffen wir's mal!



Die Spielmodi, hier im Bild die Variante Eroberung, wurden aus dem äußerst gelungenen Hauptspiel übernommen.



Wo Vietnam draufsteht, darf ein Flammenwerfer nicht fehlen. Auf kurze Distanz wirkt er entsprechend verheerend.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 13,-
USK-FREIGABE	ab 18 Jahren
TERMIN	18.12.2010
SPRACHE/TEXT	deutsch/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nöö. Geschnitten wird hier nix. Echt nicht. Jetzt ganz ehrlich. So, zweite Zeile auch voll.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Core2Duo E6300/Athlon 64 X2 5000+, 1GB RAM (2 Vista/7), GF 8800GT/Radeon HD3870

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Vier aus dem Hauptspiel bekannte Spielmodi (Rush, Eroberung, Squad Rush, Squad Deathmatch) auf fünf zumeist komplett neuen Karten.

MAX. SPIELERANZAHL	32
SPIELMODI	4

Sascha meint

„Wird bestimmt erfolgreicher als der Krieg damals."

Mein Vorurteil ▸ Hm, ein reines Mehrspieler-Add-on? Ob das eine vernünftige Vietnam-Atmosphäre erschaffen kann? Ich weiß ja nicht …

In **Vietnam** wird keine Geschichte erzählt und es gibt weder Charaktere noch großartige Zwischensequenzen außer ein paar kleinen Filmchen am Ende einer jeden Partie. Und dennoch hätte ich mich im Vorfeld nicht stärker irren können. Denn obwohl **Vietnam** ein reines Mehrspieler-Add-on ist, transportiert es eine wirklich dichte Atmosphäre. Neben den schicken, toll designten Karten und den angepassten Spielermodellen und Waffen ist es vor allem der absolut grandiose Soundtrack, der **Vietnam** zu einem packenden Erlebnis macht. Ob nun Panzer fahren zu The-Doors-Mucke oder mit einem Kanonenboot den Urwald zu Kleinholz ballern, während Wagners Walkürenritt aus den Boxen dröhnt – **Vietnam** bietet großes Atmosphärekino und gewohnt tolles Gameplay.

Jürgen meint

„Nur Stiere und Schwule kommen aus Texas, Cowboy!"

Mein Vorurteil ▸ **Bad Company 2** ist der beste Mehrspieler-Shooter, **Full Metal Jacket** der beste Anti-Kriegsfilm und **Vietnam** liefert das Beste aus beiden.

Ich habe etwas gebraucht, um mich an die neuen Karten, Waffen und die viel schwerer erkennbaren Gegner zu gewöhnen. Nach diesen wenig unterhaltsamen zwanzig Sekunden aber hing ich auch schon wieder voll an der Nadel. Einziges Manko: Statt zerstörbarer Gebäude gibt es nur windschiefe Holzhütten, die schon vom Luftzug eines vorbeiratternden Panzers in sich zusammenfallen. Die neuen Spielermodelle wirken dafür wie direkt aus **Full Metal Jacket** geklaut – super!

Wertung

PRO
- Tolles Spielgefühl
- Fair designte, toll konzipierte Maps
- Fantastische Atmosphäre
- Großartiger Soundtrack
- Gute Klassenbalance
- Bewährte Spielmodi
- Zerstörungsmodell und Ballistik top!

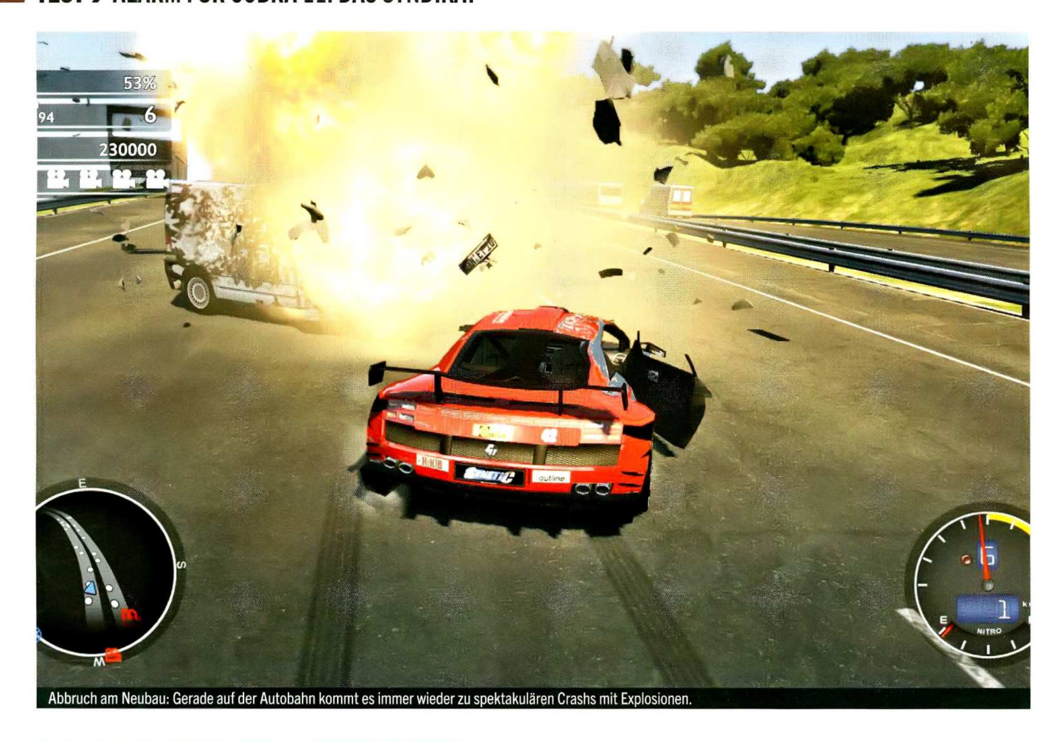
CONTRA
- Keine neuen Spielmodi
- Wenig Freischaltbares
- Keine Einzelspieler-Inhalte

GRAFIK 9

SOUND 10

STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
--	90



Abbruch am Neubau: Gerade auf der Autobahn kommt es immer wieder zu spektakulären Crashs mit Explosionen.

Alarm für Cobra 11: Das Syndikat

Organisiertes Verblechen

Genre: Action-Rennspiel | Entwickler: Synetic | Hersteller: dtp Entertainment

Text: Christian Schlütter

Die RTL-Rambos stellen sich im neuesten Digital-Ableger einem Verbrecher-Clan.

Sie sind zurück: die Polizisten, die mehr Chaos anrichten als die eigentlichen Bösewichter. Genau wie die TV-Serie hat sich mittlerweile auch die Rennspiel-Reihe zu einer festen Größe im Genre etabliert. Auch in **Das Syndikat** zerlegen die beiden Autobahnbullen Semir und Ben einen ganzen Fuhrpark von Dienstwagen. Das neueste **Alarm für Cobra 11**-Spiel hat jedoch mehr zu bieten als spektakuläre Unfälle.

Viel zu sehen!

Entwickler Synetic verfolgt einen stärkeren Open-World-Ansatz als noch im Vorgänger und hat dafür eine frei befahrbare Version von Köln erschaffen, in der Sie Wahrzeichen wie den Dom oder den Bahnhof wiedererkennen. Wie der Untertitel schon vermuten lässt, macht in der virtuellen Rheinstadt ein Verbrecherkartell die Straßen unsicher. Semir und Ben werden in eine Undercover-Operation des Bundekriminalamtes hineingezogen. In der Rolle der beiden Chaos-Cops erledigen Sie kurzweilige Aufträge, um Informanten auf Ihre Seite zu ziehen und verteilen Überwachungskameras in der Stadt. Je mehr Informanten und Kameras Sie besitzen, desto wahrscheinlicher erscheinen Markierungen auf der Übersichtskarte, die Treffpunkte des Syndikats anzeigen. Diese Unterschlüpfe lassen Sie auffliegen, indem Sie einfach kurz dort halten. Gleichzeitig arbeiten Sie eine Fahndungsliste ab. Fährt ein identifiziertes Syndikat-Mitglied an Ihnen vorbei, blinkt auf dem Radar ein rotes Dreieck auf. Mit einem Druck auf die F-Taste starten Sie dann die Verfolgungsjagd. Die Gangster setzen sich natürlich zur Wehr. Deswegen dürfen Sie das Fluchtfahrzeug diesmal nicht nur rammen, sondern auch aus dem eigenen Wagen mit der Pistole beharken. Zwischendurch erledigen Sie Nebenmissionen oder nehmen an Meisterschaftsrennen im **Need for Speed: Underground**-Stil teil.

Steuerungsprobleme

Genug zu tun gibt es also in **Alarm für Cobra 11: Das Syndikat**. Leider wird die Story nur durch die Stimmen der Protagonisten zusammengehalten. Videos gibt es nicht. Das zehrt an der Motivation. Oftmals schauen Sie einem sprechenden Auto oder einer quasselnden Polizeistation zu. Dem Humor ist – ganz der TV-Serie gleich – ein gewisser Fremdschämfaktor nicht abzusprechen. Semir und Ben hauen sich auch während der Fahrt die Zoten nur so um die Ohren. Großer Knackpunkt ist die Steuerung. Die parallele Entwicklung für die Xbox 360 sorgt dafür, dass Tastatur-Rasern manchmal die Finger ausgehen. Während Sie mit den Pfeiltasten das Lenkrad bedienen, sind W, A, S und D für das Zielkreuz zum Schießen zuständig. Ergebnis ist ein wildes Herumwaschen, das nur selten einen präzisen Treffer zulässt.



Geleitschutz: Auf dem Weg zum Gefängnis beschützen Sie den Transporter vor Syndikat-Mitgliedern, die ihre bösen Brüder befreien wollen.



Auf Speed: Bei den Meisterschaftsrennen wird Ihnen die Ideallinie eingeblendet. Durch Siege auf den Rundkursen schalten Sie besonders schnelle Flitzer frei.

Schöner schrotten

Markenzeichen der Serie sind natürlich deftige Crashs mit Nobelkarossen. Die Wagen, von der Limousine über den Transporter bis zum Monstertruck, sind detailliert gestaltet und haben ein ordentliches Schadensmodell. Realismus sollten Sie deshalb aber nicht erwarten. Reifenschäden werden noch während der Fahrt repariert und für eine Komplettinstandsetzung müssen Sie einfach nur kurz vor der nächsten Werkstatt stehen bleiben. Das mag Simulations-Freaks nicht gefallen, passt aber zum Action-Charakter des Spiels. Synetic will halt, dass Sie möglichst schnell zurück auf die Piste kommen.

Hören und Sehen

Neben den Originalstimmen der Schauspieler bekommen Sie noch einen Soundtrack mit wählbaren Songs auf die Ohren. Die Lieder kommen aber über auswechselbaren 08/15-Rock nicht hinaus. Landschaftsarchitekten waren bei Synetic nicht am Werk. Köln und Umgebung wirken äußerst steril, Passanten gibt es nicht.

Online-Rempeleien

Nach knapp sechs Stunden werden Sie Köln vom Syndikat befreit haben. Wer will, kann sich dann noch in Mehrspieler-Gefechte per Online-Modus oder Split-Screen stürzen. Dabei dürfen Sie entweder frei in der Stadt herumfahren und Chaos anrichten, sich auf Rundkursen mit Ihren Kollegen heiße Kopf-an-Kopf-Rennen liefern oder im Deathmatch-Modus die Karren der Kontrahenten in ihre Einzelteile zerlegen. Alle Modi machen aber nur kurz Spaß und sind deshalb nicht mehr als eine nette Dreingabe zum actionlastigen Vergnügen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 24,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	23.12.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Keine Schnitte in der deutschen Version.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Athlon 64 4000+/Pentium 4 3,2 GHz, 1 GB RAM, Geforce 8600 GT/Radeon HD 3650

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Rennen, Checkpoint-Rennen, freies Fahren und Deathmatch für bis zu acht Spieler. Zusätzlich Splitscreen-Modus für bis zu vier Spieler.

MAX. SPIELERANZAHL	8
SPIELMODI	4

Christian meint

„Für mich der bisher beste Teil der Serie."

Mein Vorurteil ▸ Wenn Synetic wieder so grenzdebile Sprungpassagen mit Zeitdruck einbaut wie im Vorgänger, stürze ich mich von der Rheinbrücke!

Das neue Open-World-Feeling gefällt mir sehr gut. Und das nicht nur, weil ich Köln als Stadt einfach mag. Synetic hat es geschafft, die Metropole mit Aufgaben zu füllen, aber nicht zu überfrachten. Durch das Suchspiel in den Straßen und Gassen rund um den Dom kam bei mir im Test keine Langweile auf. Außerdem enthält **Alarm für Cobra 11: Das Syndikat** keine ellenlangen, nervigen Sprungpassagen mehr. Stattdessen rase ich durch die City, erfreue mich am strunzdoofen Gelaber der beiden Hauptdarsteller und zerbrösele ohne Konsequenzen Luxuskarossen, Bushaltestellen und Tankstellen. Unrealistisch? Mir doch egal! Wer eine Rennsimulation will, soll woanders suchen. Hier gibt es pure Action! Kölle Alaaf!

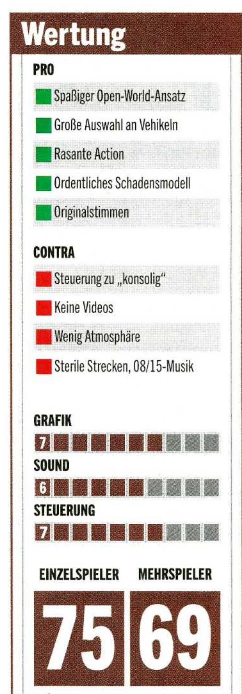
Wolfgang meint

„Alarm für alle noch funktionierenden Gehirnzellen!"

Mein Vorurteil ▸ Die Serie ist deutsche Fernsehunterhaltung vom Feinsten – also Dreck aus tiefster Hölle. Warum sollte das neue Spiel zur Serie anders sein?

Da kann Kollege Schlütter noch so sehr von der tollen Domstadt schwärmen und die pure Action von **Alarm für Cobra 11: Das Syndikat** loben: Ich kann mit der Versoftung der dümmlichen RTL-Abendserie gar nichts anfangen. Warum? Ganz einfach: Die recht unpräzise Steuerung nervt, die offene Spielwelt ist langweilig und steril. Das Geseier der doofen Serien-Hauptdarsteller schalten Sie am besten sofort ab. Das einzig Positive: der faire Verkaufspreis!

Wertung





Engstellen führen oft zum Tod – im Idealfall zum Tod Ihrer Gegner, manchmal bleiben aber auch die Protagonisten stecken ... und sterben.

Die Geschichte wird mithilfe von schicken Comic-Bildchen und passablen Sprechern erzählt. Sie trieft vor Zombie-Kitsch und Klischees.

Trapped Dead

Vorsicht, Falle!

Genre: Echtzeit-Taktik | Entwickler: Crenetic Studios | Hersteller: Headup Games

Text: Jürgen Krauß

Zombies machen nicht jedes Spiel automatisch gut.

Die Produktbeschreibung zu **Trapped Dead** liest sich äußerst spannend: „**Trapped Dead** ist ein Taktik-basiertes Echtzeitspiel nach dem Vorbild von **Commandos** und **Desperados**." Das Dumme daran ist nur: Die Beschreibung hat – von der Iso-Perspektive einmal abgesehen – nicht viel mit dem fertigen Spiel zu tun. Schade, denn der Ansatz ist, wie so oft, gar nicht mal so übel.

Auf allen Viren

Virusepidemie. Zombies. Kansas. Klingt nach viel Oldschool und Klischees und – das ist durchaus als positiv zu werten – genau darum geht es auch: **Trapped Dead** persifliert die trashigen Untoten-Streifen der 80er-Jahre mitsamt Kettensägenfriedhofsgemetzel und allem Pipapo. Die erwartungsgemäß flache Geschichte wird dabei schick in durchaus brauchbar synchronisierten Comic-Panelen erzählt – klar, bei einem deutschen Entwicklerstudio kann ja auch nichts bei der Übersetzung schieflaufen. Weniger lobende Worte finden wir für die Spielmechanik: In der Iso-Perspektive [Anm. für unsere jüngeren Leser: Das ist von schräg oben] steuern Sie bis zu vier Überlebende durch verschiedene Schauplätze und mähen, prügeln, säbeln und schießen sich durch Heerscharen von Untoten; das Spieltempo ist dabei ähnlich flüssig wie erkalteter Teer. Das wäre nicht weiter dramatisch, sofern die taktische Tiefe des Untoten-Massakers genau dies erforderlich machen würde – ein Schachspiel ist ja per se nicht zwangsläufig unspannend. Leider ist es aber um die taktische Tiefe von **Trapped Dead** eher finster bestellt. Man könnte jedoch auch meinen, dass uns Atmosphäre, Spannung und Grusel derart lähmen würden, dass wir gar nicht schneller spielen könnten ... aber na ja, Sie ahnen es vielleicht: Auch das ist nicht der Fall.

Mach mal Pause

Freilich ziehen Sie nicht völlig unbedarft ins Abenteuer, Ihre wichtigste „Waffen" sind dabei eine Pausefunktion und ein sehr rudimentäres Befehlssystem, das nur Laufen, Angriff und Verteidigung gegen explizit ausgewählte Gegner kennt. Komplexität ist hier ein Fremdwort – und dennoch sorgt die Steuerung in der rund acht- bis zehnstündigen Kampagne für das meiste Kopfzerbrechen: Ihre Helden ignorieren Anweisungen, bleiben in Türen stecken und blockieren sich gegenseitig. Ein wahrer Frustgenerator: Die Spielfiguren können sich nicht selbstständig verteidigen, vielmehr müssen Sie potenzielle Angreifer per Hand auswählen und Ihren Männekens den Befehl „Verteidigen, falls einer der Ausgewählten zu nahe kommt" geben. Dabei wäre ein „Verteidige dich gegen ALLES,

was dir zu nahe kommt" doch viel logischer, spielerfreundlicher und intuitiver gewesen – und hätte uns ganz nebenbei ungefähr acht Zillionen Level-Neustarts erspart. Ums Lager der Untoten steht es allerdings auch nicht viel besser: Wegfindung, KI und Fairness suchen Sie hier vergeblich. Na gut, über den Punkt KI lässt sich in einem Zombiespiel natürlich streiten, aber selbst die zu erwartende, auf die Grundfunktionen beschränkte künstliche Un-Intelligenz agiert im Spiel nicht annähernd so, dass es sich wie erwartet oder einfach nur *richtig* anfühlt. Über technische Aspekte wie Soundaussetzer, Clippingfehler und dergleichen wollen wir mal gar nicht weiter reden – denn die sind im Vergleich so selten und unauffällig, dass sie den Spielspaß kaum beeinträchtigen. Außerdem sorgte der erste Patch, der pünktlich zum Verkaufstag erschien, hier schon für Abhilfe.

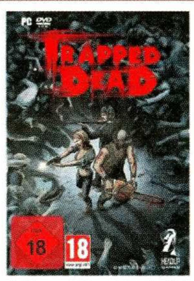
Mehr Spieler? Mehrspieler!

Ein geringfügig weniger dickes Nervenkostüm brauchen Sie für den kooperativen Mehrspielerteil. Dort schlüpfen bis zu drei menschliche Mitspieler in die Rollen Ihrer Weggefährten und nehmen so Ärgernisse wie Wegfindung, Befehlsverweigerung und so weiter größtenteils aus dem Spiel. Von einem echten Netzwerk-Party-Knaller ist **Trapped Dead** dennoch ein gutes Stück entfernt. Und doch hat das Spiel auch schöne Momente, denn manchmal, fast wie aus Versehen, funktioniert plötzlich alles so, wie es soll, und siehe da: Auf einmal wirken Story, Atmosphäre und Spiel zusammen und geben auf magische Weise ein unterhaltsames Ganzes. Diese seltenen Momente muss die Jury des Deutschen Entwicklerpreises auch vor Augen gehabt haben, als sie **Trapped Dead** kürzlich mit dem Titel „Bestes Actionspiel 2010" adelte. Oder – und das ist jetzt nur eine ganz hanebüchene Theorie, die keineswegs und in irgendeiner Weise böse gemeint ist – vielleicht erschien im vergangenen Jahr auch einfach kein anderes erwähnenswertes deutsches Actionspiel ...


Manche Levels, allen voran der Abschnitt auf dem Friedhof, sind hübsch und atmosphärisch. Das trifft aber längst nicht auf alle Bereiche zu.


Ab dem Moment, in dem Sie den Tracer, eine elektrische Betäubungswaffe, finden, wird das Spiel viel zu leicht.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 18 Jahren
TERMIN	16.12.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Die hiesige Fassung ist zwar blutig und brutal, aber ungeschnitten.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,0 GHz, 1 GB RAM, 2GB HD, Windows XP/Vista/7, Internetverbindung (Aktivierung)

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Die Kampagne ist auch über Netzwerk oder Internet kooperativ mit bis zu vier Spielern bestreitbar.

MAX. SPIELERANZAHL	4
SPIELMODI	1

Jürgen meint

„Klassenziel nicht erreicht."

Mein Vorurteil ▸ Falls sich seit der Vorschaufassung auch nur ein bisschen was getan hat, wird das gar nicht so verkehrt.

Ich weiß auch nach über zehn Stunden mit dem Spiel nicht so recht, was **Trapped Dead** eigentlich sein will – Taktik sieht nämlich anders aus und auch um den Actiongehalt ist es eher schlecht bestellt: Viel zu zäh spielt sich die Zombiejagd, viel zu niedrig ist ihr Tempo und viel zu klein der Gruselfaktor, von der maroden Technik fang ich mal gar nicht erst an. Was mir dabei absolut nicht in den Kopf will: Warum gibt es keinen „Verteidigt euch gegen alles, was euch zu nahe kommt!"-Befehl? Das hätte mir sehr viel Schmerz erspart ... Es gab zwar auch schöne Momente, aber die waren vorbei, sobald das Spiel losging. Und weil hier noch Platz ist, ein uralter, unfassbar schlechter und total unpassender Witz: Was macht ein Zombie auf dem Fußballplatz? Er fault! Muhahaha!!1!11!

Sascha meint

„Ein Zombie macht noch keinen Frühling!"

Mein Vorurteil ▸ Ein Spiel mit Zombies? Und dann noch als bestes Actionspiel beim Deutschen Entwicklerpreis 2010 ausgezeichnet? Kann ja nur cool sein!

Nun ja, scheinbar war die Konkurrenz bei der Preisverleihung nicht allzu groß. Oder sie war krank. Oder genauso tot wie die Zombies in **Trapped Dead**. Ebenjenes ist zwar beileibe kein schlechtes Spiel, aber eben auch kein allzu gutes. Zu mager der Taktikteil, zu lahmarschig der Actionteil oder wie man auf gut Deutsch sagt: weder Fisch noch Fleisch. Und da mir Jürgen meinen Witz geklaut hat, erzähl ich einen anderen: Was essen italienische Zombies? Gnaaaaaghetti.

Wertung

PRO
- Kitschige Hommage an die Zombie-Streifen der 80er-Jahre
- Schöne Story-Comics
- Einige wenige schöne Momente

CONTRA
- Rudimentäres Befehlssystem mit Aussetzern
- Teils katastrophale Wegfindung bei Freund und Feind
- Weder Grusel noch Horror noch Action noch Spannung noch Taktik
- Miese KI bei Freund und Feind

GRAFIK 5
SOUND 7
STEUERUNG 4

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
61	66



▲ Der bunte und überdrehte Comic-Look mag auf den ersten Blick ungewohnt aussehen, passt aber ausgezeichnet zur heiteren Klamauk-Atmosphäre des Spiels.

► Ist die Gerechtigkeitsanzeige (in der Mitte des unteren Bildrandes) gefüllt, kann Deathspank eine starke Spezialattacke, etwa diesen Rundumschlag, ausführen.

Deathspank

Heldpremiere

Genre: Action-Adventure | Entwickler: Hothead Games | Hersteller: Electronic Arts

Text: Viktor Eippert

Spaßige und schrille Monsterhatz mit viel Witz und wenig Tiefgang.

Seit jeher strahlen Helden eine gewisse Faszination aus. Sie retten Unschuldige vor bösen Mächten, verfügen über ganz besondere Kräfte und bekämpfen tagtäglich fiese Schurken. Auch Deathspank, der Protagonist des gleichnamigen Action-Adventures von Ron Gilbert (dem Erfinder von **Monkey Island**), ist ein solcher Held. Er ist der Bewahrer der Gerechtigkeit, der Vernichter des Bösen und der Held der Unterdrückten. Deathspank vermöbelt tollwütige Hühner, bringt Waisenkindern Ponys und Mobiltelefone (in einem mittelalterlichen Fantasy-Szenario, wohlgemerkt), hilft Farmern bei der Beschaffung von regenbogenfarbigem Einhorn-Kot und hat dabei stets für alles und jeden einen bissigen Spruch auf den Lippen.

Albernheit mit Ansage

Sie merken schon: **Deathspank** nimmt sich absolut nicht ernst und verschaukelt Rollenspiele und Helden, wo es nur geht. Ein weiteres Beispiel für den überdrehten Humor, der **Deathspank** auszeichnet, ist die Quelle von Deathspanks Kraft. Weder eine außerirdische Herkunft noch ein langweiliger Biss einer genetisch mutierten Spinne gewähren ihm seine besonderen Fähigkeiten. Nein, mit solchen Lappalien begnügen sich die Entwickler der Hotgames Studios nicht. Ihr glorreicher Held zieht seine Superkräfte aus seinem lilafarbenen Tanga-Höschen, das er stets voller Stolz über seiner eigentlichen Kleidung trägt! Das Questdesign und die Dialoge strotzen ebenfalls vor überspitztem Humor und massenhaft Anspielungen auf Rollenspielklischees. So grüßt der Held beispielsweise jeden NPC mit einem bescheuerten Spruch à la „Sei gegrüßt, unwichtiger Nebencharakter!" oder „Wie ich kann ich dir helfen, Typ, dem seine Geldbörse gestohlen wurde?" Die Dialoge sind allesamt ausgezeichnet vertont und die Sprecher legen eine absichtlich übertriebene Betonung an den Tag, was dem schrillen Charme den letzten Schliff verleiht. Schade nur, dass der Titel komplett auf Englisch ist. Doch keine Sorge, für das Verständnis reichen Schulenglisch-Kenntnisse völlig aus. Auch die farbenfrohe Grafik unterstreicht den albernen Stil: Die Charaktere und Ausrüstungsgegenstände sind überzeichnet und die Hintergründe wirken wie Pappkulissen aus einem aufklappbaren Kindermärchenbuch.

Tiefgründig wie eine Delle

Eben genannte Ausrüstung erhalten Sie während der Hauptbeschäftigung in **Deathspank**: dem Monsterkloppen. Denn im Kern ist **Deathspank** ein klassisches Hack&Slay-Spiel mit oberflächlichen Rollenspielelementen. Sie metzeln beinahe die ganze Zeit stur auf Sie hereinstürmende Monster nieder, was in puncto Abwechslung in etwa so vielseitig ist wie ein Job am Fließband. Mit jedem besiegten Widersacher füllt sich die Gerechtigkeitsanzeige unten am Bildschirmrand. Befindet sie sich auf Anschlag, gibt Deathspank auf Tastendruck eine Spezialattacke zum Besten, die wiederum von seinen angelegten Waffen abhängt. Das Einzige, was Ihnen ansonsten noch abverlangt wird, ist das aktive Blocken von Attacken der Angreifer.


Die Story ist, wie bei Hack&Slay-Titeln üblich, eher nebensächlich. Präsentiert wird sie in **Deathspank** in solchen Zeichentrick-Filmchen.

Mund zu beim Kauen!

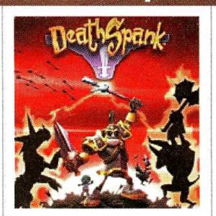
Wenn Sie genug Gegner erlegen, steigt Deathspank in der Stufe auf. Die damit verbundene Charakterentwicklung ist allerdings nur rudimentär und lässt Elemente wie Charakterklassen und steigerbare Aktionsfähigkeiten oder Attribute vermissen. Als echter Spaßkiller erweist sich das Heilungssystem. Wenn der Tanga-Träger zu viele Treffer einsteckt, stärkt er sich durch eine zeitaufwendige Mahlzeit. Nimmt Deathspank während der Futterpause erneut Schaden oder führt er eine beliebige Aktion aus, stoppt die Heilung umgehend. Das zwingt Sie dazu, ständig vor Gegnern wegzurennen, und nimmt den Kämpfen somit einen großen Teil der Dynamik. Damit nicht genug, fabriziert der Held beim Essen unentwegt nervende Schmatz-Geräusche, die ebenfalls den Spielspaß drücken.

Deathspank: Thongs of Virtue

Wem **Deathspank** gefallen hat und wer dem Weihnachtsmann schon immer mal an den Sack wollte, wird an **Deathspank Thongs of Virtue** ebenfalls seine helle Freude haben. Denn in der zweiten Episode von Deathspanks Abenteuern geht der Spaß genau da weiter, wo er am Ende von **Deathspank** aufhörte. Diesmal plant der leicht bekloppte Ausnahmeheld eine Invasion des Nordpols, um den korrumpierten Weihnachtsmann zu entmachten. Das Geschehen spielt nun in einem modernen Setting und Deathspank verfügt über Maschinengewehre, Granaten und Panzerfäuste. Ansonsten bleibt jedoch alles beim Alten: Sie klicken Gegner tot, erledigen Botengänge für die Nebencharaktere und amüsieren sich über die lustigen Dialoge und die fantasievollen Items. In aller Deutlichkeit: **Thongs of Virtue** ist nur dann etwas für Sie, wenn Sie über die Macken des ersten Teils hinwegsehen können und Ihnen der Humor zusagt. Denn bis auf die Story und das Setting ändert sich wirklich absolut nichts!


Thongs of Virtue verlagert das Geschehen in ein modernes Setting und parodiert bekannte militärische Auseinandersetzungen wie den Vietnamkrieg.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 13,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	26.10.2010

SPRACHE/TEXT Englisch/Englisch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Sie nehmen es nur mit Monstern auf und die Comic-Grafik macht Schnitte völlig unnötig.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,8 GHz Singlecore, 2 GB RAM, Geforce 7800 GT/Radeon 1900 XT

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Mit einem Gamepad kann sich jederzeit ein zweiter Spieler ins Geschehen einklinken und die Kampagne im Koop mitspielen. Allerdings nur lokal.

MAX. SPIELERANZAHL	2
SPIELMODI	1

Viktor meint

„Bekloppter Monster-Metzler für zwischendurch"

Mein Vorurteil ▸ Noch so ein mittelmäßiger **Diablo**-Klon, der mit grellbunter Grafik und blöden Witzen punkten will?

Konventionelle Heldenspiele kann jeder auf den Markt bringen. Eine Geschichte über einen tangatragenden Trottel mit Holzwolle im Oberstübchen zu erzählen und das noch mit einem unverwechselbaren Grafikstil und einer satten Portion Humor zu versehen, jedoch nicht. **Deathspank** ist so schrill und dermaßen bekloppt, dass es einen ganz eigenen Charme besitzt. Als passionierter Rollenspieler kam ich nicht umhin, oftmals über die bissigen Bemerkungen und überdrehten Anspielungen zu lachen. Auf der anderen Seite kann ich gar nicht beschreiben, wie sehr mich dieses Heilungssystem aus der Hölle aufgeregt hat. Wer über die Schwächen der Spielmechanik hinwegsehen kann, bekommt mit **Deathspank** viel Witz für vergleichsweise wenig Geld geboten.

Wolfgang meint

„Irrer Action-Rollenspielspaß mit krankem Humor"

Mein Vorurteil ▸ Ein seltsam aussehender **Diablo**-Klon, den es aktuell nur als Download-Version gibt – das kann doch nur ein Krampf sein!

So kann man sich täuschen: Ja, die Grafik von **Deathspank** ist sehr eigen, und ja, die Entwickler haben das Gameplay von **Diablo 2, Torchlight** und Co. gnadenlos kopiert. Das ändert aber nichts daran, dass **Deathspank** höllisch viel Spaß macht, was nicht zuletzt am grandiosen Humor und den abgedrehten Quests liegt. Die Erweiterung **Thongs of Virtue** bringt keine spieltechnischen Offenbarungen, sorgt dank des fairen Preises aber für preiswerte Langzeitmotivation.

Wertung

PRO
- Witzige Dialoge und Quests
- Sehr gute Sprecher
- Haufenweise Items
- Stimmige Comic-Grafik
- Zahlreiche Anspielungen auf Rollenspielklischees

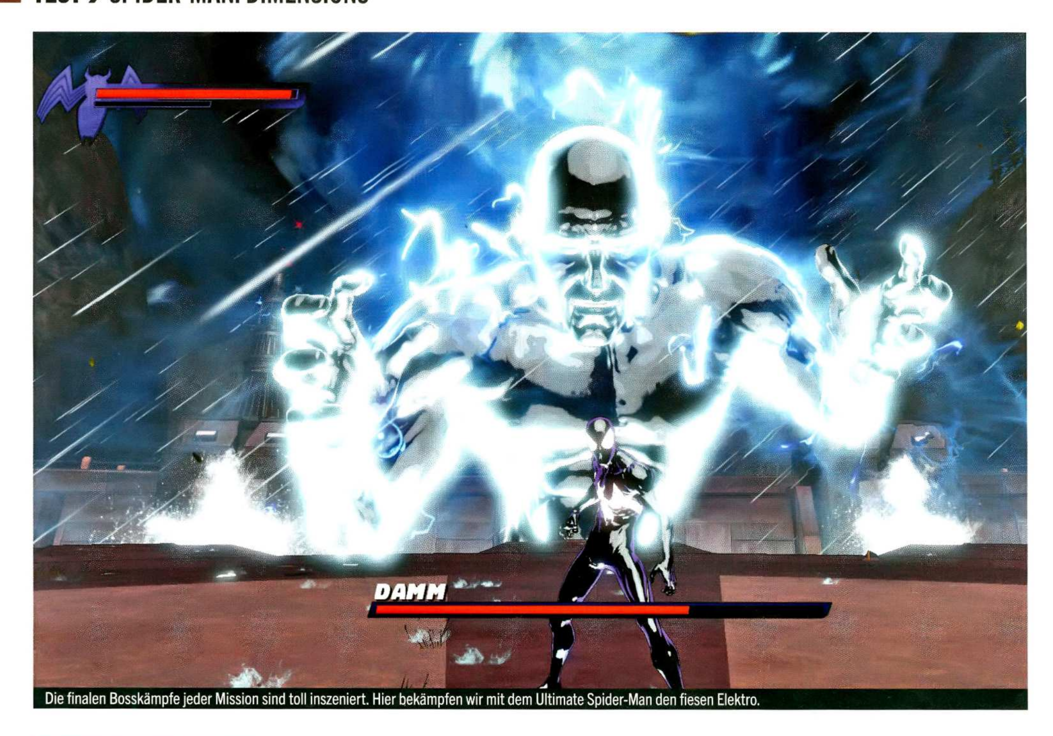
CONTRA
- Abwechslungsarmes Gameplay
- Rudimentäre Charakterentwicklung
- Praktisch kein Wiederspielwert
- Lästiges Heilungssystem

GRAFIK 8

SOUND 8

STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
72	73



Die finalen Bosskämpfe jeder Mission sind toll inszeniert. Hier bekämpfen wir mit dem Ultimate Spider-Man den fiesen Elektro.

Spider-Man: Dimensions

Die fantastischen Vier

Genre: Action | Entwickler: Beenox | Hersteller: Activision

Text: Patrick Schmid

Gehen Sie mit vier Versionen des Spinnenmanns auf Verbrecherjagd!

Gute Videospielumsetzungen zum Superhelden Spider-Man sucht man bislang eher vergeblich und der letzte PC-Auftritt des Spinnenmannes, **Spider-Man: Web of Shadows**, liegt bereits zwei Jahre zurück. Grund genug für Activision, mit **Spider-Man: Dimensions** mal wieder einen neuen Anlauf zu wagen. Zwar gelingt auch diesmal nicht der ganz große Wurf, gegenüber den letzten Spider-Man-Spielen kann man aber beinahe von einem Quantensprung sprechen.

Ein Tag zum Vergessen

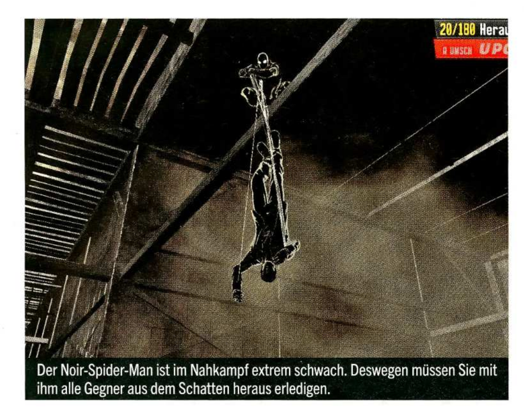
Die Story beginnt harmlos: Spider-Man stellt den heimtückischen Mysterio, als der gerade in ein Museum einbricht. Bei einem kurzen Gerangel geht eine Steintafel zu Bruch – kann ja mal passieren im Eifer des Gefechts. Es stellt sich jedoch schnell heraus, dass es sich nicht um ein normales Ausstellungsstück handelte, sondern um ein magisches Artefakt – und die Splitter dieser Tafel wurden bei der Zerstörung in vier Paralleldimensionen geschleudert. Spätestens als dann auch noch die blinde Seherin Madame Web erscheint und Spider-Man von einem drohenden Weltuntergang erzählt, falls er die Teile nicht schnellstmöglich wiederfindet, ist der Tag endgültig gelaufen.

Vier Spinnen sollt ihr sein

Alleine durch vier Dimensionen zu reisen und Steintafelstücke zu suchen, ist selbst für einen Superhelden eine schier unlösbare Aufgabe. Daher bekommt Spider-Man Hilfe, und zwar von sich selbst! In jeder Dimension steuern Sie nämlich eine andere Reinkarnation des Helden. Neben dem „normalen" Spider-Man in der Realität dürfen Sie in einer alternativen Gegenwart den auch aus Comics bekannten Ultimate Spider-Man spielen. In der Vergangenheit schwingen Sie mit Spider-Man Noir durch die Levels und in der Zukunft lenken Sie eine futuristische Ausgabe des Spinnenhelden namens Spider-Man 2099. Sehr schön ist auch die Idee, jedem der vier Spinnenmänner sein eigenes Art-Design zu verpassen. Während beim klassischen Spider-Man die Grafik eher im Comic-Stil gehalten ist, schwingt die Noir-Version nur bei Nacht durch sehr düstere Levels. Überhaupt ist die Grafik des Spiels sehr hübsch und trägt enorm zur Spider-Man-Atmosphäre bei. Auch spielerisch unterscheiden sich die vier Netzschwinger ein wenig voneinander, wobei hier insbesondere der Noir-Spider-Man hervorzuheben ist. Der ist nämlich im Nahkampf extrem verwundbar, weswegen Sie mit ihm stets im Schatten bleiben und versuchen, Gegner unbemerkt aus der Dunkelheit zu eliminieren – Batman lässt grüßen.

Schon wieder ein Bossfight?

Der Noir-Spider-Man bildet die einzige spielerische Ausnahme, die übrigen spielen sich nahezu identisch. Und auch dem



Der Noir-Spider-Man ist im Nahkampf extrem schwach. Deswegen müssen Sie mit ihm alle Gegner aus dem Schatten heraus erledigen.



Die Kämpfe gegen die Standard-Gegner sehen zwar gut aus, beschränken sich spielerisch aber auf einfaches Tastenhämmern.

Leveldesign fehlt es an Abwechslung, denn der Ablauf ist bei fast allen 14 Missionen ähnlich: Zu Beginn lernen Sie stets Ihren aktuellen Kontrahenten in einer kurzen Sequenz kennen und prügeln sich anschließend mit massenweise Standardgegnern. Bei circa der Hälfte der linearen Levels treffen Sie dann zum ersten Mal auf den Ober-Bösewicht, der nach dem Zwischenkampf aber stets entkommt und Ihnen erst ganz am Ende erneut – verstärkt durch die Magie der Steintafel – in einer mächtigeren Form zum finalen Bosskampf gegenübersteht. Auf Dauer ist dieser stets gleiche Ablauf sehr ermüdend, insbesondere dann, wenn sich auch noch einzelne Zwischenabschnitte einer Mission, etwa Geiseln retten, mehrmals in fast identischer Form wiederholen. Hier wurde viel Potenzial verschenkt – schade!

Ein bisschen RPG muss sein!

Während der einzelnen Aufträge dürfen Sie zahlreiche Herausforderungen erfüllen, von denen es im Spiel insgesamt 180 verschiedene gibt. Neben klassischen Sammel-Aufgaben wie „Finden Sie XY Spinnenmarker" treffen Sie auch auf einige missionsspezifische Aufträge wie „Erledigen Sie X Gegner vom Typ Y". Für erfüllte Herausforderungen schalten Sie bestimmte neue Fähigkeiten, zum Beispiel stärkere Combo-Attacken oder eine verbesserte Gesundheit für Ihre Spinnenmänner, frei.

Ordentliche Spielzeit

Nach circa zehn Stunden Spielzeit haben Sie schließlich die Welt gerettet. Viele Gründe für eine Rückkehr gibt es nicht, es sei denn Sie sammeln gerne Achievements oder Sie möchten sich an einem höheren Schwierigkeitsgrad versuchen.

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	25.11.2010

SPRACHE/TEXT Englisch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Für die deutsche Version waren keinerlei Schnitte nötig.

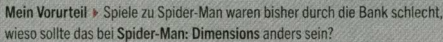
HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: CPU: Intel Core 2 Duo 2,6 GHz/Athlon 64 X2 3800+, 1 GB RAM (2 GB unter Vista/Win7), 256MB Grafikkarte mit Shader Model 3 Unterstützung

MEHRSPIELR-OPTIONEN
Spider-Man: Dimensions besitzt leider keinen Mehrspieler-Modus.

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Patrick meint

„Gutes Spiel, durchschnittliches Missionsdesign"



Mein Vorurteil ▸ Spiele zu Spider-Man waren bisher durch die Bank schlecht, wieso sollte das bei **Spider-Man: Dimensions** anders sein?

So ganz weiß ich immer noch nicht, ob ich **Spider-Man: Dimensions** blöd oder toll finden soll. Es macht irre Spaß, sich elegant mit dem Spinnenmann durch die Levels zu schwingen. Und auch die Idee, dass ich gleich vier statt nur einem Netzschwinger spielen darf, gefällt mir äußerst gut. Außerdem sind die Bosskämpfe richtig spannend und toll inszeniert. Wenn doch nur der Weg dorthin nicht immer so zäh und öde wäre. Warum muss ich innerhalb derselben Mission mehrmals in fast identischer Weise Geiseln retten? Und warum sind die Kämpfe gegen die Standardgegner gar so anforderungslos und stupide? Doch trotz aller Kritik hat mich das Spiel unterm Strich gut unterhalten und ich hoffe auf einen noch abwechslungsreicheren Nachfolger!

Thorsten meint

„Eine der besten Comic-Versoftungen bislang"

Mein Vorurteil ▸ Bestimmt wieder nur ein weiterer Lizenz-Unsinn, mit dem aus einem großen Namen schnelles Geld gemacht werden soll.

Selten habe ich mich in einem Spiel so getäuscht, denn phasenweise hat mich **Spider-Man: Dimensions** geradezu umgehauen. Klar, die Kämpfe laufen stets auf wildes Knöpfehämmern hinaus, aber was Entwickler Beenox in Sachen inszenatorische Einfälle, spektakuläre Bossduelle und stilvolle Grafik abliefert, ließ mich immer wieder staunen. Und dass ich als Spieler gleich mit vier verschiedenen Spinnenmännern rumspielen darf, ist ebenfalls einmalig.

Wertung

PRO
- Hübsche Grafik und tolles Art-Design
- Spannende Bosskämpfe
- Vier spielbare Spider-Men
- Ordentliche Spielzeit
- Witzige Spider-Man-Sprüche …

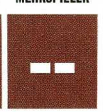
CONTRA
- … die sich aber bald wiederholen
- Schwache Gegner-KI
- Repetitives Leveldesign
- Gelegentliche Kamera-Probleme

GRAFIK 9

SOUND 8

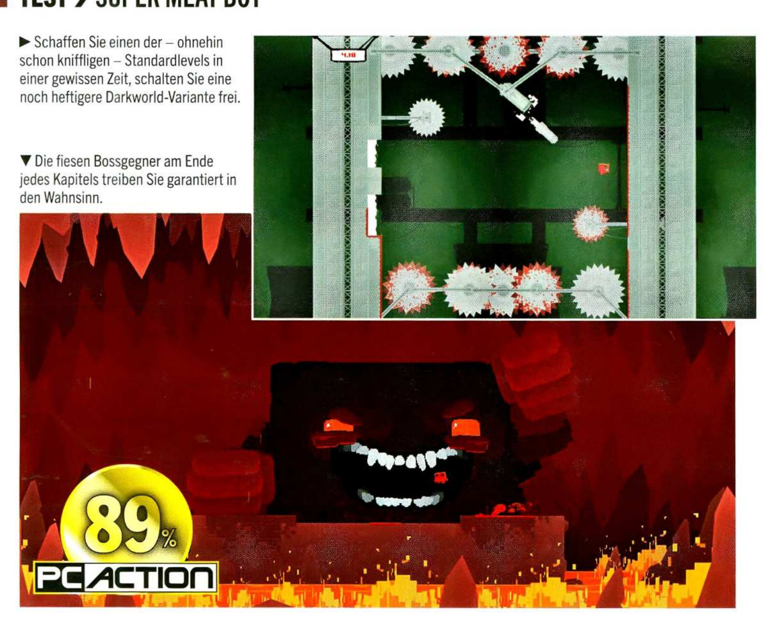
STEUERUNG 8

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
75	--



▶ Schaffen Sie einen der – ohnehin schon kniffligen – Standardlevels in einer gewissen Zeit, schalten Sie eine noch heftigere Darkworld-Variante frei.

▼ Die fiesen Bossgegner am Ende jedes Kapitels treiben Sie garantiert in den Wahnsinn.



Super Meat Boy

Fleischeslust

Genre: Geschicklichkeit | Entwickler: Team Meat | Hersteller: Team Meat

Text: Christoph Schuster

Ein hüpfendes Steak beschert uns die Hassliebe des Jahres!

Von dicken Klempnern über blaue Igel bis zu krawattetragenden Affen bietet das Jump&Run-Genre so manch verrückte Gestalt. Die beiden Indie-Entwickler von Team Meat legen mit einem kleinen Jungen aus Fleisch, einem Mädchen aus Mullbinden und einem fiesen Fötus im Anzug die Messlatte für irres Charakterdesign aber noch etwas höher. Die Geschichte rund um dieses Trio handelt von der unendlichen Liebe zwischen Meat Boy und Bandage Girl. Dieses junge Glück findet ein jähes Ende, als der böse Dr. Fetus die Herzensdame des Helden entführt, woraufhin der Fleischling sich aufmacht, sie zu retten. Während beim Plot eindeutig **Super Mario Bros.** Pate stand, zitieren spätere Abschnitte Klassiker wie **Donkey Kong** oder **Castlevania**. Bei diesem Indie-Festmahl waren passionierte Zocker am Werk und als Resultat tropft das Herzblut aus jedem Pixel. Der rote Lebenssaft spritzt allgemein literweise durch die Levels. Bei jedem Schritt hinterlässt die Spielfigur rote Pfützen, jeden Sprung begleitet ein saftiges „Flatsch". Dieser Spiel gewordene Wahnsinn kommt in liebevoller Retrografik daher, begleitet von einem unheimlich eingängigen Chiptunes-Soundtrack.

Einfach gut

So sehr uns die einzigartige, schlicht coole Aufmachung aber zusagte, der Grund für **Super Meat Boys** Genialität liegt letztlich in der Spielmechanik. Diese beschränkt sich auf ein Minimum: Sie laufen per Controlstick oder Pfeiltasten, dazu gibt es einen Knopf zum Sprinten und einen zum Hüpfen. Aufgrund seiner einzigartigen Konsistenz gleitet Meat Boy an senkrechten Flächen herab, wobei Wandsprünge das Vorankommen ermöglichen. Von der Tastatursteuerung raten wir dabei ab, da sich die Flugkurve des Helden mit einem Stick genauer beeinflussen lässt. Haben Sie jedoch ein Gamepad in der Hand, steuert sich **SMB** einfach perfekt. Deshalb bleibt der Frustfaktor überraschend niedrig, obwohl der Schwierigkeitsgrad munter zwischen höllisch schwer und reinem Hass schwankt. Ein Abschnitt umfasst jedoch maximal wenige Bildschirme und nach jedem Scheitern tauchen Sie sofort am Levelanfang wieder auf. Da bleibt kaum Zeit zum Ärgern und Sie wachsen an den unmenschlich erscheinenden Aufgaben. Von denen gibt es übrigens viele, genauer: über 300. Obendrein kündigten die Entwickler für Januar einen kostenlosen Leveleditor an. Dazu gibt es aktuell 17 freispielbare Figuren, einige davon Stars der Indie-Szene wie Tim (**Braid**) oder Steve (**Minecraft**). Sie bekommen also massig Spiel fürs Geld. Schlagen Sie zu, denn es gab 2010 kaum ein runderes, liebevolleres und spaßigeres Spiel.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 14,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	1.12.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Das Einzige, was sich hier mit Schnitten rumärgert, ist die Hauptfigur – und zwar zugefügt von Lasern und Sägeblättern.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Minimum: 1,2 GHz; 256 MB RAM; Windows 7/XP/Vista
Empfehlenswert: 1,4 GHz; 1 GB RAM

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Dieses Steak gehört Ihnen allein, einzig der Vergleich in Ranglisten ist möglich.

MAX. SPIELERANZAHL --

Christoph meint

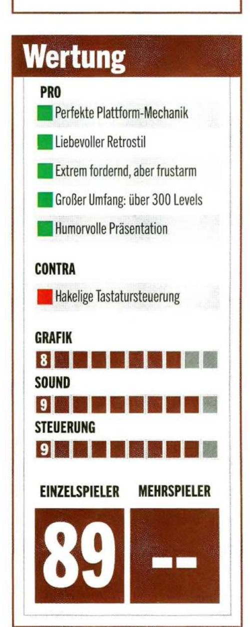


„Überraschend Kobe-Steak statt Kinderschnitzel"

Mein Vorurteil ▸ Öde – sicher bloß ein weiteres Flash-Spiel, zum Kommerzprodukt aufgebläht

Super Meat Boy zeigt, was gute Spiele und Steaks gemein haben: Es braucht nicht viel Drumherum, solange nur Fleisch und Zubereitung stimmen. Und da glänzt **SMB**, denn es ist zugleich saftig-roh und außerordentlich „well done".

Wertung

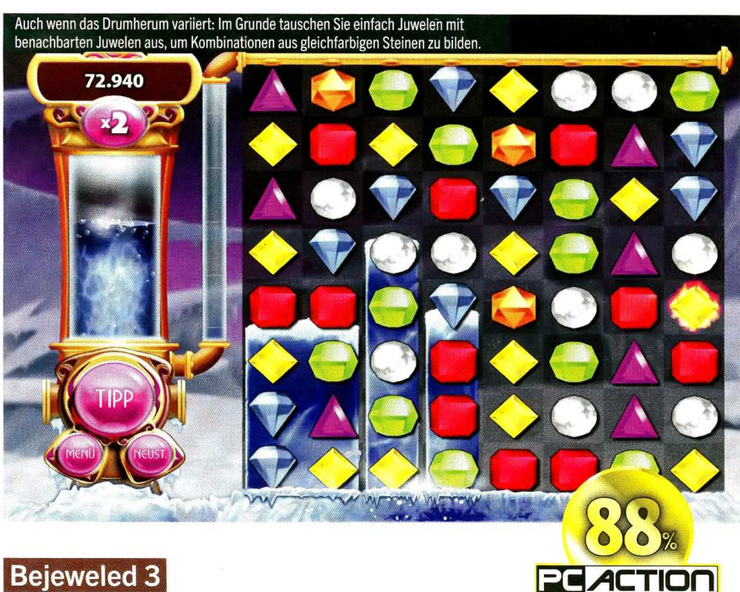


PRO
- Perfekte Plattform-Mechanik
- Liebevoller Retrostil
- Extrem fordernd, aber frustarm
- Großer Umfang: über 300 Levels
- Humorvolle Präsentation

CONTRA
- Hakelige Tastatursteuerung

GRAFIK 8
SOUND 9
STEUERUNG 9

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
89	--



Auch wenn das Drumherum variiert: Im Grunde tauschen Sie einfach Juwelen mit benachbarten Juwelen aus, um Kombinationen aus gleichfarbigen Steinen zu bilden.

Bejeweled 3

Edelsteinbruch

Genre: Knobelspiel | Entwickler: Popcap Games | Hersteller: Popcap Games

Text: Jürgen Krauß

Falls Ihnen Ihre Zeit lieb ist: Installieren Sie dieses Spiel nicht!

Jedem, der **Bejeweled** nicht kennt (also alle, die eben erst aus Kryo-Schlaf oder Langzeit-Koma erwacht sind, sich heute morgen ihren ersten Computer gekauft haben oder die letzten fünf Jahre in einem MMORPG ohne **Bejeweled**-Plug-in gelebt haben), brauchen wir gar nicht erst zu erklären, warum das Spiel so toll ist, wie es ist. Und jedem, der das Spiel oder einen seiner Vorgänger kennt, brauchen wir das erst recht nicht zu erklären. Olé, manchmal ist unser Job total einfach!

Gute Geldanlage

Und wenn wir Ihnen schon nicht erklären, worum es in dem bunten Sucht-Knobler denn nun eigentlich geht, verraten wir Ihnen doch wenigstens, wofür Sie Ihre 20 Tacken investieren: Im Gegensatz zum Vorgänger sieht der dritte Teil von **Bejeweled** deutlich besser aus (vor allem auf Monitoren, die HD-Auflösungen unterstützen), er hat vor allem bei den Spielvarianten ohne Zeitdruck merklich mehr Knobel-Unterhaltung zu bieten und überhaupt wirft er einen viel größeren Umfang in die Waagschale als je ein **Bejeweled** zuvor. Klar, unterm Strich ist das Spiel nur ein weiterer dreckiger Zeiträuber, der in einem Atemzug mit **Solitär**, **Farmville** und **Pflanzen gegen Zombies** genannt werden muss – aber so gut wurden Sie beim Beraubtwerden lange nicht mehr unterhalten. Die „coolste“ Neuerung übrigens: ein Zen-Modus, der Ihnen auf Wunsch mit unterschwelligen Mantras das Gefühl gibt, ein wertvoller Mensch zu sein. Und falls Sie sich trotz unserer überschwänglichen Jubel-Wertung noch immer nicht sicher sind: Wie bei Popcap-Spielen üblich, gibt es auch hier eine voll funktionstüchtige, 60 Minuten lauffähige Demo auf der Herstellerwebseite.

Völlig sinnlos, gerade deswegen aber witzig: Nach besonders gelungenen Kombinationen dürfen Sie eine Sofort-Wiederholung anfordern.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 20,-
USK-FREIGABE	Nicht geprüft
TERMIN	7.12.2010
SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Nein. Wobei in einem Spielmodus unschuldige Falter sterben müssen. Grauenhaft.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
1,2 GHz, 1GB RAM, 320 MB HD, Windows XP SP2/Vista/7 oder Mac OS X 10.5.8

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Nein, dafür gibt es aber zahlreiche neue Einzelspielermodi, inklusive neuer Rätsel, Abzeichen und vielem mehr.

MAX. SPIELERANZAHL	1
SPIELMODI	8

Jürgen weint



„Tschüss, Leben!“

Mein Vorurteil ▸ Ich werde Monate brauchen, um darüber hinwegzukommen!

Schade, gerade erst habe ich meine **Trials**- und **Super Meat Boy**-Sucht überwunden, da kommt auch schon **Bejeweled 3** um die Ecke. Das war es dann wohl mit der Freizeit. Und mit der Arbeitszeit. Jetzt gibt es nur noch Popcap-Zeit.

Wertung

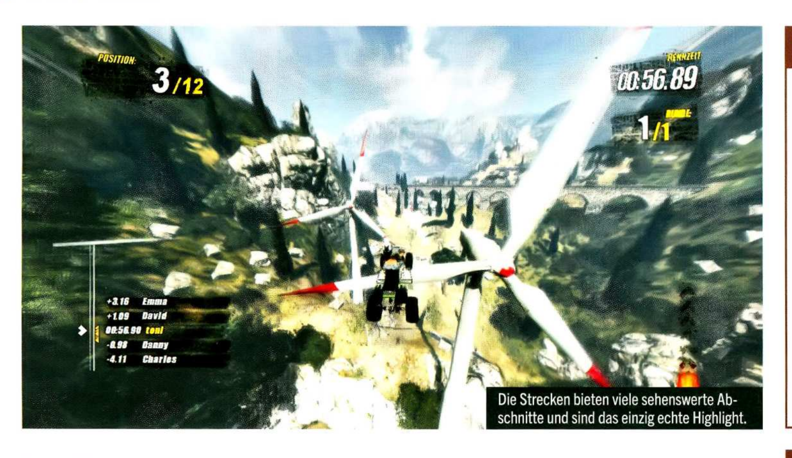


PRO
- Zig Spielvarianten
- Abzeichen sorgen für Motivation
- Bewährtes Suchtkonzept
- Technik besser als im Vorgänger

CONTRA
- Grundmechanik ist immer dieselbe
- Keine Online-Highscores

GRAFIK 7
SOUND 8
STEUERUNG 10

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
88	--



Die Strecken bieten viele sehenswerte Abschnitte und sind das einzig echte Highlight.

Nail'd

Völlig gerädert

Genre: Rennspiel | Entwickler: Techland | Hersteller: Deep Silver

Text: Toni Opl

Racer statt Shooter: Techland wagt sich auf neues Terrain.

Der Offroad-Ausflug der Chrome- und **Call of Juarez**-Macher fährt im Windschatten der Genrekonkurrenz und frisst dabei jede Menge Staub. Zum einen gibt es zwar wie in **Pure** kilometerweite und -hohe Sprünge, aber kein Tricksystem für Stunts in der Luft. Zum anderen können Sie zwischen Motocross-Bike und Quad wählen sowie einen Nitro-Boost einsetzen, aber nicht auf Buggys, UTVs (Utility Terrain Vehicles) oder Racing-Trucks wie in **MX vs. ATV: Reflex** zurückgreifen. Für etwas Abwechslung sorgen einzig und allein die 14 Kurse. Und die gehören in puncto Streckenführung – das einzige große Plus an **Nail'd** – zur spektakulären Sorte. Stellenweise verbringt man gefühlt mehr Zeit in der Luft als auf dem Boden, rast an senkrechten Felswänden entlang, stürzt sich Wasserfälle hinab, springt über fahrende Züge oder wird bergab von großen Felsbrocken überholt.

Nur Fliegen ist schöner?

Da man das eigene Gefährt auch im Flug noch recht gut steuern kann, ähnelt das Handling eher dem eines futuristischen Gleiters als dem geländegängiger Bikes und Quads. Das wirkt fehl am Platz und lässt in Kombination mit der so gut wie nicht vorhandenen Fahrphysik jeglichen Anspruch vermissen. Egal ob Schotterweg, Schneepiste oder Schlammgrube – die Vehikel steuern sich immer gleich. Ob Sie auf zwei oder vier Rädern unterwegs sind, macht ebenfalls kaum einen Unterschied. Obendrein leistet sich die Kollisionsabfrage regelmäßige Aussetzer. Während Sie teilweise an kleinen Steinen und Ästen zerschellen, bleiben wirklich derbe Zusammenstöße mit Umgebungsobjekten oft ungesühnt. Das Spielgeschehen läuft zwar pfeilschnell und weitgehend ruckelfrei, doch das Bild ist aufgrund der Fischaugen-Kamera arg verzerrt. Kritik auch am Umfang: Zeit- und Stunt-Rennen (eigentlich eine Farce ohne Tricksystem) variieren das Gameplay kaum, alternative Kameraperspektiven gibt es nicht und das Tuning-System ist nutzlos.



Dreckspritzer behindern oftmals die Sicht. Zudem ist das Bild am Rand durch eine Fischaugenlinsen-Optik verzerrt.

Saubere Landungen und das Passieren von flammenden Ringen und Toren füllen die Energie Ihres Nitro-Boosts.

Infos zum Spiel

PREIS	Ca. € 38,-
USK-FREIGABE	ab 12 Jahren
TERMIN	30.11.2010
SPRACHE/TEXT	-/deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Keine Schnitte, denn auch bei krassen Stürzen gibt's weder Blut noch Verletzungen.

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
Pentium D 2,66 GHz/Athlon 64 X2 3800+, 1GB RAM, Geforce 8800 GT/Radeon HD 3870

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Einfaches Rennen, Stunt-Herausforderung und Freies Rennen stehen sowohl online wie auch im LAN zur Verfügung.

MAX. SPIELERANZAHL	12
SPIELMODI	3

Toni meint

„Die Entwickler haben die Fahrphysik vergessen."

Mein Vorurteil ▸ Hey, das sieht ja aus wie **Pure**. Also wird sich's auch so spielen, oder?

Nachdem man die spektakulären Strecken ein-, zweimal gefahren ist, schwindet aufgrund vieler nerviger Macken (öder Karrieremodus, Gummiband-KI, willkürliche Kollisionsabfrage etc.) rasch die Lust, weiterzuspielen.

Wertung

PRO
- Spektakuläres Streckendesign
- Extrem hohes Spieltempo

CONTRA
- Völlig anspruchsloses Fahrverhalten
- Physik- und Kollisionsfehler
- Magerer Karrieremodus
- Unattraktives Tuning-System

GRAFIK 6

SOUND 7

STEUERUNG 7

EINZELSPIELER	MEHRSPIELER
68	68

REST VOM FEST

Ausnahmsweise mal keine Lust auf Action? Dann werden Sie vielleicht hier fündig!

Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1

Fauler Zauber

Genre: Action-Adventure | Entwickler: EA Bright Light | Hersteller: Electronic Arts

Der erste Teil des letzten **Harry Potter**-Films läuft aktuell im Kino und wie bei allen bisherigen Leinwandabenteuern spendiert EA den Fans auch ein Videospiel dazu – leider! Während die letzten **Potter**-Spiele noch ganz okay waren, ist **Harry Potter und die Heiligtümer des Todes – Teil 1** eine mittlere Katastrophe. Die Missionen sind an Anspruchslosigkeit kaum zu unterbieten und Sie verbringen die meiste Zeit damit, durch schlauchförmige Levels zu rennen und mit Ihrem Zauberstab Gegner zu beseitigen. Das Upgrade-System ist dabei nahezu nutzlos, denn im Grunde können Sie so gut wie alle Feinde mit dem Stupor-Zauberspruch besiegen. Unterbrochen wird die langweilige Klickerei lediglich durch kurze Schleicheinlagen mit dem Tarnumhang, die aber durch die unglaublich komplizierte und ungenaue Steuerung einer Geduldsübung gleichen. Auch grafisch enttäuscht das Spiel auf ganzer Linie: Verwaschene Texturen und detailarme Umgebungen sind an der Tagesordnung und die niedrige Auflösung der Videosequenzen ist nahezu lächerlich. Wenigstens die originalen Synchronsprecher sind an Bord – ein schwacher Trost.





Die Kämpfe sind extrem simpel gestrickt und beschränken sich auf Mausgeklicke.

Wertung



EINZELSPIELER	55
MEHRSPIELER	--
PREIS	Ca. € 40,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	18.11.2010

Patrick meint



Ich bin ein großer Fan der Bücher und auch die Filme haben mich meist gut unterhalten. Was EA mir jedoch hier mit diesem Spiel auftischt, ist einfach nur eine Riesenenttäuschung. Die Steuerung kommt direkt aus der Hölle, die Grafik war vor drei Jahren aktuell und das Missionsdesign könnte schlichter nicht sein. Selbst Hardcore-Potter-Fans sollten diesen Titel meiden.

Winter Sports 2011: Go for Gold

Willkommen im Winter-Chaos

Genre: Sportspiel | Entwickler: 49 Games | Hersteller: Dtp Entertainment

Nicht nur Serien wie **FIFA**, **PES** und **NBA** erhalten jährliche Ableger, nein, auch die **Winter Sport**-Reihe von 49 Games erscheint nun schon seit einigen Jahren mit schöner Regelmäßigkeit. Falls Ihnen diese Tatsache bisher entgangen ist, ist das aber nicht so schlimm, denn die Spiele versinken Jahr für Jahr in einem Sumpf aus schlechten Wertungen, die sie aufgrund einer mittelmäßigen Umsetzung der Disziplinen und schwacher Präsentation erhalten. Bei der 2011er-Version stellten wir aber schnell noch weitere Mängel fest, beispielsweise die KI: Während Sie Ihren Bot-Kollegen in Rennen, bei denen es auf Schnelligkeit ankommt, regelmäßig davonfahren, sind die KI-Gegner in anderen Disziplinen kaum zu schlagen – hier lauert Frustpotenzial. Schade eigentlich, denn das Drumherum ist gar nicht so schlecht. Die Strecken sind liebevoll gestaltet und die Zwischensequenzen durchaus hübsch anzusehen. Abschließend noch eine Warnung: Um **Winter Sports 2011** spielen zu können, wird zwingend ein Gamepad benötigt! Tastatur-Athleten bleiben außen vor.



Skispringen bei **Winter Sports 2011**. Die Optik stimmt, der Rest leider nicht.

Wertung



EINZELSPIELER	58
MEHRSPIELER	60
PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	29.11.2010

Patrick meint

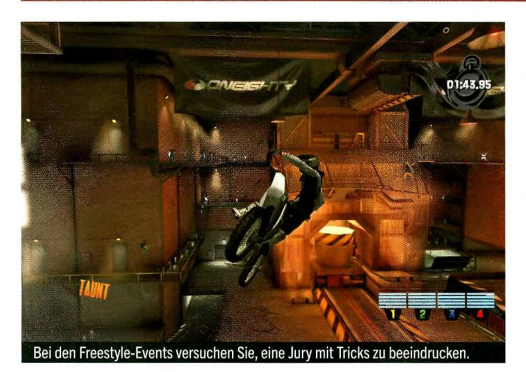


Die **Winter Sports**-Reihe stand bislang immer für solide, aber nicht sonderlich tiefgründige Unterhaltung. Der diesjährige Ableger bietet im Grunde das gleiche Gameplay wie im Vorjahr, nur mit unfairer KI und null Atmosphäre. So bleibt unterm Strich ein Spiel voller vertaner Chancen, denn gute Ansätze sind definitiv vorhanden.

MX vs. ATV: Reflex

Zylinderkopfschmerzen

Genre: Rennspiel | Entwickler: Rainbow Studios | Hersteller: THQ



Bei den Freestyle-Events versuchen Sie, eine Jury mit Tricks zu beeindrucken.

Bereits im Februar ist THQs Offroad-Rennspiel **MX vs. ATV: Reflex** für die Konsolen erschienen und nun dürfen endlich auch PC-Spieler im Arcade-, Karriere- oder Mehrspieler-Modus über die matschigen Pisten rasen. Während Sie im Arcade-Modus freie Strecken- und Eventwahl haben, müssen Sie im Karriere-Modus erst nach und nach neue Wettbewerbe und Fahrzeuge freischalten sowie durch gute Platzierungen Geld verdienen, um Ihren Fuhrpark zu tunen. Die Krux des Titels ist die Steuerung, für die Sie unbedingt ein Gamepad verwenden sollten. Einerseits lenken sich die Vehikel äußerst intuitiv, insbesondere weil man nun erstmals Fahrzeug und Fahrer mit beiden Analogsticks getrennt voneinander bewegt, trotzdem benötigt es aber einiges an Übung, bis waghalsige Sprünge und gekonnte Fahrmanöver gelingen. Schön ist auch, dass man jetzt leicht misslungene Landungen durch schnelles Drücken des rechten Sticks retten kann und so einen drohenden Sturz vermeidet. Ein echtes Ärgernis hingegen sind Ihre KI-Kontrahenten, denn diese drängeln und rempeln ohne Rücksicht und nicht selten kommt es vor, dass Sie nach einem solchen Manöver im Dreck liegen, während der Gegner einfach weiterfährt. Trotzdem ist **MX vs. ATV: Reflex** ein gutes Rennspiel und insbesondere die Freestyle-Wettbewerbe, bei denen Sie einer Jury halsbrecherische Tricks vorführen, machen riesigen Spaß.

Wertung



EINZELSPIELER **72**

MEHRSPIELER **75**

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 12 Jahren
TERMIN	26.11.2010

Patrick meint



Rennspiele zählen eigentlich nicht zu meinen Lieblingsgenres, aber **MX vs. ATV: Reflex** hat mir trotzdem gut gefallen. Der Hauptgrund sind die Freestyle-Rennen, bei denen ich spektakuläre Tricks durch Eingeben einfacher Combos mit dem Controller ausführen kann. Und auch die Omnicross-Rennen, in denen alle sieben verschiedenen Fahrzeugklassen gegeneinander antreten, sind recht interessant. Nur die fiesen KI-Gegner nerven mit ihrer dauernden Rempelei – hier sollte noch nachgebessert werden.

Create

Planet des Schaffens

Genre: Puzzlespiel | Entwickler: EA Bright Light | Hersteller: Electronic Arts

In den 90er-Jahren war eine Knobelspiel-Reihe namens **The Incredible Machine** sehr beliebt. Darin setzen Sie durch Kombination einiger Alltagsgegenstände wie Seilen oder Kurbeln Kettenreaktionen in Gang, um dadurch vorgegebene Rätsel zu lösen. Dieses Prinzip greift EA mit **Create** auf, ist dabei aber leider weniger erfolgreich. In jeder der zehn Welten treffen Sie zunächst auf eine leere Kulisse, die Sie nach Belieben mit Farben, Aufklebern und anderen Objekten vollkleistern dürfen. Die einzelnen Szenarien widmen sich dabei je einem eigenen Thema, zum Beispiel Zirkus oder Raumfahrt. Den eigentlichen Puzzle-Kern bilden aber die zehn Herausforderungen, die in jeder Welt verteilt sind. So gilt es etwa, ein Motorrad über eine Reihe von Doppeldeckerbussen springen zu lassen oder zwei Luftballons mithilfe von Ventilatoren in ein Zielgebiet zu bugsieren. Für jede dieser Herausforderungen stehen Ihnen nur wenige Gegenstände zum Platzieren zur Auswahl und die Aufgaben werden nach und nach kniffliger, was **Create** nicht nur für Kinder interessant macht. Leider scheitern die Puzzle-Projekte aber häufig an der schlecht umgesetzten Steuerung, denn diese ist eindeutig auf die Konsolenversion zugeschnitten. So lassen sich Rampen oder Bälle nur sehr schwer präzise platzieren und in so mancher Sackgassen-Situation gibt einem das Spiel einfach viel zu wenig Hilfestellungen. Daher dürfte vor allem bei der anvisierten Gruppe der Casual-Spieler schnell die Frustgrenze erreicht sein.


So bunt ist die Welt von **Create**. Wenn doch nur die hakelige Steuerung nicht wäre!

Wertung



EINZELSPIELER **65**

MEHRSPIELER **--**

PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 0 Jahren
TERMIN	18.11.2010

Patrick meint



Puzzle-Spiele wie **The Incredible Machine** gibt es auf dem PC leider viel zu wenige. Daher ist es eigentlich sehr löblich, dass sich EA mit **Create** an dieses Spielprinzip heranwagt. Allerdings wäre die Festlegung auf eine Plattform wünschenswert gewesen, dann hätte man die Steuerung nämlich deutlich besser für den PC optimieren können. So aber wird der Spieler mit verzweigten Radial-Menüs genervt und das hakelige und mühsame Platzieren der Gegenstände sorgt schnell für Frust. Sehr schade um die vertane Chance.



Totenkopfflagge war gestern, moderne Piraten schmücken ihre Kampfboote mit hübschen Wimpeln – wie realistisch!

Modern War: Somalian Pirates

Am Arsch die Seeräuber

Genre: Action | Entwickler: Akella | Hersteller: Rondomedia

Text: Stefan Weiß

Seichte Actionkost, die für unfreiwillige Lacher sorgt – immerhin!

Einst galten sie als die gefürchteten Herren der Weltmeere, heute machen sie nur noch ab und zu Schlagzeilen in der Tagespresse oder dienen in Computerspielen als billiges Kanonenfutter: Piraten! Das russische Entwicklerstudio Akella (**PT Boats**, **Disciples 3**) nimmt sich der aktuellen Thematik Piraterie vor den Küsten Somalias an und verpackt das Ganze in einen simpel gestrickten Shooter. Ganze 13 Missionen lang ballern Sie dabei abwechselnd als Bordschütze eines Helikopters und als Schnellbootkommandant auf die anrückenden Gegnerhorden. Was sich als spannendes Szenario gestalten ließe, verkommt zum tumben **Moorhuhn**-Plagiat. Der politische Hintergrund des von Krieg zerrütteten Somalia würde genügend Stoff bieten, um eine spannende Story rund um kriegstreibende Warlords und verzweifelte Einwohner aufzubauen, die in der Piraterie den letzten Ausweg sehen, aber Fehlanzeige! **Somalian Pirates** macht sich gar nicht erst die Mühe, eine Story aufzubauen. Stattdessen verbreiten lieblos hingeklatschte Textbrocken hanebüchenen Unsinn, um den Spieler in irgendeiner Form ins Geschehen einzubinden. Als Söldner verdingen Sie sich bei einer „Firma", die Schiffe ihrer „Kunden" eskortiert und vor den bösen Piratenbuben schützt – aha! Wie außerordentlich ungeschickt der Spieler in die Aufträge eingeführt wird, macht eine Kostprobe aus der Missionsbeschreibung des ersten Auftrages deutlich: „Während des Flugtrainings übst du die grundsätzlichen Elemente deines Auftrags – private Fahrzeuge vor dem Angriff von Piraten zu schützen. Obwohl diese Mission als Übung deklariert ist, wird dein Hubschrauber mit scharfer Munition bestückt."

Albernheiten auf dem Meer

Wenn die ach so blutrünstigen und gefährlichen Widersacher auftauchen, schaut man ungläubig auf den Monitor: In mit bunten Fähnchen und Wimpeln geschmückten Nussschalen tuckern sie ins Schussfeld – man möchte eher meinen, hier nähert sich ein Touristen-Samba-Wamba-Begrüßungskomitee aus Nairobi denn eine gefährliche Terrortruppe Somalias, die auf Schiffskaperung aus ist. Doch es bleibt keine Zeit, groß über diesen Design-„Geniestreich" der Entwickler nachzudenken, denn schon muss man den Feuerknopf drücken. Die nächste Überraschung kommt dann aus den Lautsprechern, denn das tödliche Maschinengewehr erinnert mehr an den Benzinrasenmäher in Nachbars Garten. Mehr Aktion ist dem Spieler bei dieser Variante der Piratenhatz auch nicht gestattet: zielen, zoomen, ballern. Anspruchsvoller wird es lediglich, wenn man mit „realistischen" Einstellungen spielt – dann schwindet der Munitionsvorrat schneller, als einem lieb ist, und jede hauchzarte Berührung mit einem Schiffsrumpf endet mit dem Scheitern der Mission. Zie-

Check-Box: Was uns die Packungsrückseite verspricht …

Glaubt man den Aussagen, die auf Packungen stehen, ist jedes Spiel Award-verdächtig. PC ACTION klärt auf, ob das auch stimmt!

„Ihr Können in actionreichen Missionen beweisen!" – Was sich nach einer echten Herausforderung für Actionfans anhört, ist lediglich ein simples Dauerdrücken auf dem Feuerknopf. Und die „modernsten Waffen" verfügen nicht mal über Zielsuchsysteme – echt lächerlich.

„13 spannende und abwechslungsreiche Missionen" – schon ein bisschen dreist, diese Behauptung, denn jede Mission läuft im Prinzip gleich ab. Lediglich Tageszeit, Fahrzeug und Bewaffnung wechseln sich hin und wieder ab.

Von Somalias Küsten ist nicht viel zu sehen, das Spiel könnte genauso gut auf der Ostsee oder vor Wangerooge stattfinden.

„PhysX by Nvidia" – groß prangt das Logo für die Software, die für realistische Physikeffekte in Spielen sorgen soll, auf der Packung. Davon ist in **Somalian Pirates** allerdings nur wenig zu sehen. Weder bei der Wasserbewegung noch bei den Explosionen oder Kollisionen gibt es tolle Physikspielereien zu bewundern. Aber nun ja – die PhysX-Software wird immerhin mit installiert, vielleicht rechtfertigt dies ja das Feature.

len ist die wahre Kunst im Spiel, denn die Geschosse schweben förmlich durch die Luft. Dadurch verkommt der Einsatz des hochmodernen Kriegsgeräts, das Hochgeschwindigkeitsgeschosse aus den Mündungen speien sollte, zum Vorhalte-Glücksspiel. Grausig sind die Nachtmissionen, in denen ein grüner Lichtfilter „Nachtsicht" vorgaukelt. Ziele ausmachen und gar treffen? Kaum noch möglich.

Im Wasser nur bodenständig!

Zum Glück sind die Boots-Missionen etwas besser. Denn hier haben Sie die Hand selbst am Ruder und bedienen das Geschütz. Das macht halbwegs Spaß, überzeugt aber auch nicht so recht, denn zu eintönig schieben sich die Gegnerwellen ein ums andere Mal heran. Dabei entbehrt die Simulation des Meeres jedweden Wellengangs. Die Schifflein ziehen bei stets gleicher Wasserbewegung ihre Bahnen wie auf Schienen. Wettereinfluss gibt's im Indischen Ozean nicht, dafür ein stroboskopähnliches Flimmern auf dem Wasser, das für Augenschäden sorgt. Mit Verlaub, Spielspaß geht anders!

Stefan meint

„Dank kurzer Spielzeit schnell vorbei!"

Mein Vorurteil ▸ Hohe Erwartungen habe ich bei billig produzierten Spielen ohnehin nicht, da lautet eher die Frage, wie schlimm das Produkt am Ende ist.

„Schlimmer geht's nimmer", dachte ich nach der Deinstallation von **Somalian Pirates**. Die 13 Missionen sind in rund zwei Stunden durchgespielt, zum Glück! Von Spannung, Abwechslung und gar Simulation habe ich nicht viel mitbekommen. Vielmehr fluchte ich mehrfach über das schlampig umgesetzte Spiel ohne jede Speicherfunktion, ohne Sprachausgabe, ohne gute Effekte, ohne Spielspaß eben. Nur etwas für ganz anspruchslose Naturen!

Infos zum Spiel



PREIS	Ca. € 30,-
USK-FREIGABE	Ab 16 Jahren
TERMIN	24.11.2010

SPRACHE/TEXT	Deutsch/Deutsch

DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN
Da es nichts zu schneiden gibt …

HARDWARE-ANFORDERUNGEN
2,5-GHz-Prozessor, 1 GB RAM, Geforce 6600, 1 GB Festplattenspeicher

MEHRSPIELER-OPTIONEN
Zum Glück ist es uns erspart geblieben, denn es gibt erst gar keinen Mehrspielermodus, wäre wohl auch nicht zum Aushalten!

MAX. SPIELERANZAHL	--
SPIELMODI	--

Wertung

PRO
- Von der Idee her ja ganz nett
- Passable Fahrzeugmodelle
- Schnell deinstalliert

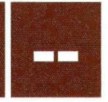
CONTRA
- Schwacher Sound
- Ödes Missionsdesign
- Langweilige Präsentation
- Unrealistisches Waffenverhalten
- Teils lachhafte Effekte (Nachtsicht)
- Keinerlei Speicherfunktion

GRAFIK 7

SOUND 4

STEUERUNG 6

EINZELSPIELER **MEHRSPIELER**



RELEASES

Die wichtigsten Veröffentlichungen der nächsten Wochen und Monate!

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Januar 2011			
Astroslugs	Puzzlespiel	Bit Barons	27. Januar
Dead Space 2	Action-Adventure	Electronic Arts	27. Januar
Dungeons	Strategie	Kalypso Media	27. Januar
Magicka	Action-Rollenspiel	Paradox Interactive	28. Januar
Stronghold: Kingdoms	Strategie	dtp entertainment	21. Januar
The Next Big Thing	Adventure	Crimson Cow	31. Januar
Tidalis	Puzzlespiel	Headup Games	27. Januar
Tron: Evolution	Actionspiel	Disney Interactive Studios	20. Januar
Februar 2011			
Darkspore	Online-Rollenspiel	Bit Barons	24. Februar
Cities in Motion	Wirtschafts-Simulation	Paradox Interactive	25. Februar
Duke Nukem Forever	Actionspiel	2K Games	1. Februar
Lego Star Wars 3: The Clone Wars	Actionspiel	LucasArts	18. Februar
Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	Namco Bandai	11. Februar
März 2011			
Assassin's Creed: Brotherhood	Action-Adventure	Ubisoft	März
Bulletstorm	Ego-Shooter	Electronic Arts	25. März
Crysis 2	Ego-Shooter	Electronic Arts	24. März
Dragon Age 2	Rollenspiel	Electronic Arts	10. März
Elements of War	Strategie	Kalypso	März
FEAR 3	Ego-Shooter	Warner Bros. Interactive	25. März
Homefront	Ego-Shooter	THQ	8. März
Hunted: Die Schmiede der Finsternis	Actionspiel	Bethesda Softworks	März
Shadow Harvest	Ego-Shooter	Namco Bandai	März
Total War: Shogun 2	Strategie	Sega	15. März
Warhammer 40.000: Dawn of War 2 – Retribution	Strategie	THQ	März
Außerdem im 1. Quartal 2011			
Alpha Polaris	Strategie	The Games Company	1. Quartal
Anomaly: Warzone Earth	Strategie	11 Bit Studios	1. Quartal
Battlefield Play4Free	Ego-Shooter	Electronic Arts	1. Quartal
Cargo	Strategie	bitComposer Games	1. Quartal
Crasher	Mehrspieler-Shooter	Punchers Impact	1. Quartal



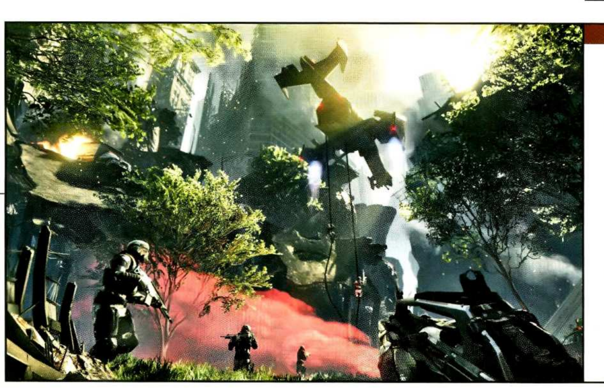
Dead Space 2

Für Action- und Horrorfans ist erst Ende Januar Weihnachten, denn dann erscheint endlich der zweite Teil des beliebten Grusel-Shooters **Dead Space**. Alle wichtigen Infos dazu lesen Sie in unserer großen Vorschau ab Seite 22.



Total War: Shogun 2

Die **Total War**-Reihe erfreut sich auch bei Action-Fans dank ihrer epischen und bombastisch inszenierten Schlachten größter Beliebtheit. Die Entwickler versprechen eine komplett neue KI sowie noch größere Schlachten, sowohl zu Lande als auch zu Wasser.



Crysis 2

Bereits am 24. März soll der zweite Teil des Bombast-Shooters erscheinen. Die Story schließt an den ersten Teil an, jedoch schlüpfen Sie nicht erneut in die Haut von Nomad, dem Protagonisten des ersten Teils, sondern steuern diesmal einen Marine namens Alcatraz. Der findet sich zu Beginn des Spiels in einem von Aliens überrannten New York wieder und muss bis an die Zähne bewaffnet um sein Überleben kämpfen. Eine große Hilfe ist dabei einmal mehr der Nanosuit, der auch in **Crysis 2** wieder mit den bekannten Funktionen dabei ist. Neu hingegen ist die Tatsache, dass es keine wirkliche Zuordnung von Gut und Böse gibt, sondern mehrere verschiedene Fraktionen, die alle ihren eigenen Zielen nachgehen. Auch die Welt wird aufgrund der Beschränkung auf New Yorker Hochhausschluchten deutlich linearer ausfallen. Wir sind gespannt, ob **Crysis 2** das Zeug zur neuen Shooter-Referenz hat!



Ghostbusters: Sanctum of Slime

Nachdem das letztjährige **Ghostbusters**-Spiel – trotz mittelmäßiger Wertungen – durchaus erfolgreich war, werkelt Atari nun an einem Nachfolger. Das Spielprinzip ist neu, denn **Sanctum of Slime** wird ein Koop-Spiel aus der Iso-Perspektive für bis zu vier Spieler.



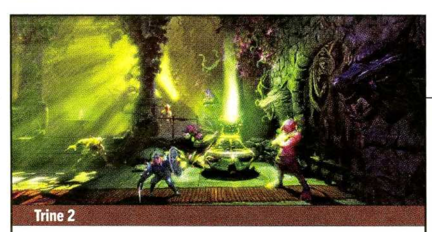
The Witcher 2: Assassins of Kings

The Witcher 2: Assassins of Kings schließt nahtlos an die Story von Teil eins an und Sie schlüpfen erneut in die Haut des Hexers Geralt. Dank neuer Grafikengine und überarbeitetem Kampfsystem verspricht das Spiel einer der größten Hits 2011 zu werden.



The Elder Scrolls 5: Skyrim

Bereits seit der Veröffentlichung von **The Elder Scrolls 4: Oblivion** ranken sich Gerüchte um einen fünften Teil. Nun wurde dieser endlich offiziell angekündigt, sogar mit Nennung eines Releasedatums: Am 11.11.2011 soll es endlich so weit sein.



Trine 2

Der Plattformer Trine war seinerzeit eine echte Überraschung und heimste international zahlreiche gute Wertungen ein. Logisch, dass Teil zwei daran anknüpfen soll; dafür soll unter anderem ein Online-Koop-Modus für bis zu drei Spieler sorgen.

TITEL	GENRE	HERSTELLER	TERMIN
Deep Black	Action-Adventure	Just A Game	1. Quartal
Dungeon Defenders	Action-Rollenspiel	Trendy Entertainment	1. Quartal
Ghostbusters: Sanctum of Slime	Actionspiel	Atari	1. Quartal
Lucha Fury	Beat 'em Up	Punchers Impact	1. Quartal
Mythos	Action-Rollenspiel	Frogster Interactive Pictures	1. Quartal
Path of Exile	Action-Rollenspiel	Grinding Gear Games	1. Quartal
Project: My World	Simulation	Realtime Worlds	1. Quartal
Soulbinder	Rollenspiel	Gameforge	1. Quartal
Sword of the Stars 2	Strategie	Paradox Entertainment	1. Quartal
The First Templar	Action-Adventure	Kalypso Media	1. Quartal
Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier	Taktik-Shooter	Ubisoft	1. Quartal
Torchlight 2	Rollenspiel	Runic Games	1. Quartal
2. Quartal 2011			
Afterfall: Insanity	Ego-Shooter	Just A Game	2. Quartal
Drakensang Online	Online-Rollenspiel	Bigpoint	2. Quartal
Deus Ex: Human Revolution	Ego-Shooter	Eidos	2. Quartal
Lego Pirates of the Caribbean	Action-Adventure	Disney Interactive Studios	Mai
Need for Speed: Shift 2 Unleashed	Rennspiel	Electronic Arts	April
Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	Codemasters	2. Quartal
Portal 2	Ego-Shooter	Valve Software	22. April
Red Faction: Armageddon	Actionspiel	THQ	31. Mai
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	LucasArts	2. Quartal
The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	Namco Bandai	17. Mai
Tropico 4	Aufbau-Strategie	Kalypso Media	2. Quartal
Warhammer 40.000: Space Marine	Action-Rollenspiel	THQ	2. Quartal
3. Quartal 2011			
Jet Thunder	Action-Flugsimulation	Aerosoft	3. Quartal
Moorhuhn: Tiger & Chicken	Action-Adventure	Phenomedia	September
Rage	Actionspiel	Bethesda Softworks	16. September
4. Quartal 2011			
Batman: Arkham City	Action-Adventure	Warner Bros. Inter.	4. Quartal
Battlefield 3	Mehrspieler-Shooter	Electronic Arts	4. Quartal
Brink	Actionspiel	Bethesda Softworks	4. Quartal
Driver: San Francisco	Rennspiel	Ubisoft	4. Quartal
Jagged Alliance 2: Reloaded	Strategie	Bitcomposer	4. Quartal
The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	Bethesda	11. November
True Crime: Hong Kong	Actionspiel	Activision	4. Quartal
Außerdem für 2011 angekündigt			
Alice: Madness Returns	Action-Adventure	Electronic Arts	2011
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	Warner Bros. Inter.	2011
Dirt 3	Rennspiel	Codemasters	2011
DotA 2	Online-Strategiespiel	Valve	2011
F1 2011	Rennspiel	Codemasters	2011
Harveys Neue Augen	Adventure	Daedalic	2011
Kings and Castles	Echtzeitstrategie	Gas Powered Games	2011
Might and Magic Heroes 6	Strategie	Ubisoft	2011
Saints Row 3	Actionspiel	THQ	2011
Scivelation	Actionspiel	TopWare Interactive	2011
Spec Ops: The Line	Taktik-Shooter	2K Games	2011
Splinter Cell 6	Actionspiel	Ubisoft	2011
Tera	Online-Rollenspiel	Frogster Interactive Pictures	2011
Trine 2	Jump & Run	Frozenbyte	2011
Xcom	Ego-Shooter	2K Games	2011
2012			
Bioshock Infinite	Actionspiel	2K Games	2012
Diablo 3	Action-Rollenspiel	Blizzard	2012
Max Payne 3	Actionspiel	Rockstar Games	2012
Metal Gear Solid: Rising	Action-Adventure	Konami	2012
Starcraft 2: Heart of the Swarm	Strategie	Blizzard	2012

TOP-SPIELE

Jeden Monat neu: Die 60 besten Spiele in jedem Genre – die müssen Sie einfach haben!

* Mehrspieler

SHOOTER (EINZELSPIELER)

Platz	Spiel	Entwickler	Spielspaß
1	**CoD 4: Modern Warfare** – Spektakulärer, unfassbar spannender Shooter	Infinity Ward	94%
2	Half-Life 2	Valve	94%
3	Bioshock	Irrational Games	92%
4	Call of Duty: Modern Warfare 2	Infinity Ward	92%
5	Crysis	Crytek	92%

SHOOTER (MEHRSPIELER)

Platz	Spiel	Entwickler	Spielspaß
1	**Unreal Tournament 3** – Mehrspieler-Shooter der Extraklasse	Epic Games	93%*
2	Battlefield 2	Dice	92%*
3	Left 4 Dead 2	Valve	90%*
4	Battlefield: Bad Company 2	Dice	90%*
5	Call of Duty: Black Ops	Treyarch	89%*

ACTION-ADVENTURES

Platz	Spiel	Entwickler	Spielspaß
1	**Grand Theft Auto 4** – Offene Spielwelt, packende Gangstermissionen	Rockstar North	93%
2	Batman: Arkham Asylum	Rocksteady	91%
3	GTA: Episodes from Liberty City	Rockstar North	89%
4	Assassin's Creed 2	Ubisoft Montreal	88%
5	Dead Space	Visceral Games	87%

STRATEGIE

Platz	Spiel	Entwickler	Spielspaß
1	**Starcraft 2** – Drei Fraktionen, jede Menge Spaß – kaufen!	Blizzard Entertainment	90%
2	Empire: Total War	Creative Assembly	89%
3	Company of Heroes	Relic	89%
4	Civilization 5	Firaxis	88%
5	Warhammer 40.000: Dawn of War 2	Relic	88%

AUFBAUSPIELE & WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN



Platz	Spiel	Entwickler	Spielspaß
1	**Anno 1404** – Das wohl beste Aufbauspiel aller Zeiten	Related Designs	91%
2	Die Sims 3	The Sims Studio	89%
3	Anno 1701	Related Designs	88%
4	Fußball Manager 10	Bright Future	88%
5	Die Siedler 7	Blue Byte	84%

GESCHICKLICHKEIT + KNOBELN + DENKEN



Platz	Spiel	Entwickler	Spielspaß
1	**Street Fighter 4** – Virtuelles Prügeln war nie schöner!	Capcom	92%*
2	Blazblue: Calamity Trigger	Arc System Works	92%*
3	Portal	Valve	89%
4	Super Meat Boy	Team Meat	89%
5	World of Goo	2D Boy	87%

ADVENTURES



Platz	Spiel	Entwickler	Spielspaß
1	**Sam & Max: Season One** – Saukomisches, etwas leichtes Abenteuer	Telltale Games	87%
2	Geheimakte 2: Puritas Cordis	Animation Arts	87%
3	Monkey Island 2: Special Edition	LucasArts	86%
4	Runaway: A Twist of Fate	Pendulo Studios	86%
5	The Book of Unwritten Tales	King Art	85%

ROLLENSPIELE



Platz	Spiel	Entwickler	Spielspaß
1	**Dragon Age: Origins** – Bombastisches Fantasy-Epos für Erwachsene	Bioware	91%
2	Fallout 3	Bethesda Softworks	90%
3	Mass Effect 2	Bioware	88%
4	Two Worlds 2	Reality Pump	87%
5	The Witcher: Enhanced Edition	CD Projekt	87%

ONLINE-ROLLENSPIELE

Platz	Spiel	Entwickler	Spielspaß
1	**World of Warcraft** – Immer noch Suchtmittel Nummer 1	Blizzard Entertainment	93%*
2	Aion	NCsoft	88%*
3	Der Herr der Ringe Online	Turbine Games	88%*
4	Guild Wars: Factions	ArenaNet	86%*
5	Age of Conan: Rise of the Godslayer	Funcom	86%*

SPORTSPIELE

Platz	Spiel	Entwickler	Spielspaß
1	**Pro Evolution Soccer 2010** – Die beste Fußball-Simulation auf dem PC	Konami	91%
2	NBA 2K11	Take 2	90%
3	Madden 08	EA Tiburon	86%
4	Tiger Woods PGA Tour 08	Headgate Studios	85%
5	FIFA 11	EA Canada	85%

RENNSPIELE

Platz	Spiel	Entwickler	Spielspaß
1	**Race Driver: GRID** – Die volle Packung Renn-Action	Codemasters	91%
2	Colin McRae: Dirt 2	Codemasters	87%
3	Need for Speed: Shift	Slightly Mad Studios	87%
4	Blur	Bizarre Creations	87%
5	F1 2010	Codemasters Birmingham	87%

DIE 5 HIT-TIPPS DER PCA-REDAKTION FÜR 2011

Platz	Spiel	Entwickler	Gewählt/Genannt von
1	**Mass Effect 3** – Wir wollen endlich den dritten Teil spielen!	Bioware	Gewählt von: 80%
2	The Witcher 2: Assassins of Kings	CD-Projekt	Gewählt von: 80%
3	Deus Ex: Human Revolution	Eidos Montreal	Gewählt von: 60%
4	Battlefield 3	Dice	Genannt von: 40%
5	Duke Nukem Forever	Gearbox	Genannt von: 20%

CHARTS

Diese Spiele sind bei Ihnen, bei uns und beim Rest von Deutschland angesagt!

Saturn Top 10 [Quelle:] SATURN
DEUTSCHLAND

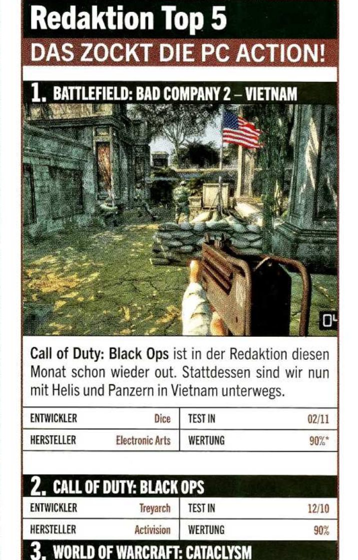
Nr.	Spiel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	01/11	91%*
2.	CALL OF DUTY: BLACK OPS	Treyarch	Activision	12/10	90%
3.	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT	Criterion	Electronic Arts	12/10	82%
4.	DIE SIMS 3	The Sims Studio	Electronic Arts	08/09	89%
5.	FUSSBALL MANAGER 11	Bright Future	Electronic Arts	--	--
6.	DIE SIMS 3: LATE NIGHT	The Sims Studio	Electronic Arts	--	--
7.	FIFA 11	Danger Close Games	Electronic Arts	12/10	78%
8.	STARCRAFT 2	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	09/10	92%*
9.	TWO WORLDS 2	Reality Pump	Topware	12/10	87%
10.	ANNO 1404 (GOLD)	Related Designs	Ubisoft	09/09	91%

Leser Top 10
DAS SPIELEN SIE!

Nr.	Spiel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	CALL OF DUTY: BLACK OPS	Treyarch	Activision	12/10	90%
2.	BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2	Dice	Electronic Arts	05/10	90%*
3.	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2	Infinity Ward	Activision	01/10	92%
4.	LEFT 4 DEAD 2	Valve	Electronic Arts	01/10	90%*
5.	GRAND THEFT AUTO 4	Rockstar North	Rockstar Games	02/09	93%
6.	STARCRAFT 2	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	09/10	92%*
7.	CALL OF DUTY: MODERN WARFARE	Infinity Ward	Activision	01/08	94%
8.	NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT	Criterion	Electronic Arts	12/10	82%
9.	FALLOUT: NEW VEGAS	Obsidian Entertainment	Bethesda	12/10	84%
10.	MASS EFFECT 2	Bioware	Electronic Arts	03/10	88%

Redaktion Top 5
DAS ZOCKT DIE PC ACTION!

1. BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 – VIETNAM



Call of Duty: Black Ops ist in der Redaktion diesen Monat schon wieder out. Stattdessen sind wir nun mit Helis und Panzern in Vietnam unterwegs.

Nr.	Spiel	Entwickler	Hersteller	Test in	Wertung
1.	BATTLEFIELD: BAD COMPANY 2 – VIETNAM	Dice	Electronic Arts	02/11	90%*
2.	CALL OF DUTY: BLACK OPS	Treyarch	Activision	12/10	90%
3.	WORLD OF WARCRAFT: CATACLYSM	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment	01/11	91%*
4.	BEAT HAZARD	Cold Beam Games	Cold Beam Games	--	--
5.	TWO WORLDS 2	Reality Pump	Topware	12/10	87%

* Mehrspieler

Mitmachen & gewinnen!

Die finstere Winterzeit mit ihrer gedämpften Stille eignet sich doch perfekt für ein wenig Gruselstimmung, oder?

Wir wussten, dass Sie da nicht nein sagen. Deshalb haben wir als Preis diesen Monat drei Exemplare der kommenden Horror-Splatter-Orgie **Dead Space 2** aufgetrieben. Mitmachen ist ganz einfach: Besuchen Sie unsere Website www.pcaction.de und klicken Sie auf den Reiter „Das Heft". Dort gelangen Sie zur laufenden Umfrage.



Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und von COMPUTEC MEDIA AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.

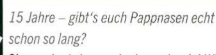
15 Jahre PC ACTION – Ein Rückblick

... uuuund Action!

Genre: Infotainment | Entwickler: Schwachfug Productions Ltd. | Hersteller: Computec Media AG

Text: Christoph Schuster

Seit eineinhalb Dekaden treiben wir unser Unwesen – jetzt blicken wir zurück.



FAQ ?!

15 Jahre – gibt's euch Pappnasen echt schon so lang?

Sie werden's kaum glauben, aber ja! Wir haben uns natürlich gut gehalten, dank unserer ausgewogenen Fastfood-Diäten und dem regelmäßigen E-Sport. Aber ja, wir sind tatsächlich Deutschlands zweitältestes Spielemagazin. Noch älter sind nur die Opis von unserem Schwestermagazin PC Games. Denen merkt man das allerdings auch an.

Und welche war in all diesen Jahren die beste Ausgabe?

Ob Sie's glauben oder nicht: Wir wissen es ehrlich nicht. Die dokumentierten Aufzeichnungen gehen zwar einige Jahre zurück, aber bei Leibe nicht bis zum Beginn unserer Magazinkarriere. Wir haben im obigen Aufmacherbild zu diesem Artikel jedoch eine bunte Auswahl aus unserer langen Schaffenszeit versammelt. Suchen Sie sich da am besten einfach eine aus.

Ihr seid mir vielleicht Schlamper! Und für so viel Planlosigkeit müssen monatlich ganze Regenwälder sterben!?

Nicht ganz. Pro Kilogramm Neupapier benötigt man in etwa 2,2 Kilo Holz. Da unsere Ausgaben im Durchschnitt etwa 300 Gramm pro Exemplar wiegen, sterben nach Abzug der DVD für das Magazin in Ihren Händen knapp 600 Gramm Holz. Da stutzen Sie den Karottenbaum in Ihrem Garten nächsten Frühling etwas weniger, und schon erfreuen Sie sich eines ökologisch reinen Gewissens.
(PS: Das war ein Scherz. Wir wissen natürlich, dass Karotten im Gegensatz zu Kartoffeln nicht auf Bäumen wachsen.)

Hm, das ist aber trotzdem eine ganze Menge Holz ...

Nein, da können wir Sie beruhigen. Obige Angaben gelten wie gesagt für Neupapier. Da wir der Umwelt zuliebe auf Recycling setzen, sterben für eine PC ACTION genau genommen weder Büsche noch Bäume, sondern einzig Nerven und Gehirnzellen beteiligter Redakteure.

Ihr nehmt also quasi ehemaligen Müll und druckt da neuen drauf? Brillant, ihr seid die Besten! Apropos Beste: Was war denn die höchste Wertung eurer Historie?

Das wissen wir dagegen ganz genau: 94 Spielspaßpunkte für **Half-Life 2** und **Call of Duty 4: Modern Warfare**, dicht gefolgt von **Bioshock** mit 93.

Und wie viele Spiele musstet ihr testen, um diese Perlen zu finden?

In unserer Testdatenbank stehen beinahe 4400 Titel, also knapp 300 Tests pro Jahr.

Geisteskrank und Spaß daran – Die PC ACTION-Crew

Im Laufe der Jahre arbeiteten weit über hundert Mitarbeiter für PC ACTION. Viele davon hinter den Kulissen: Lektoren zum Korrigieren der Texte, Layouter zum Gestalten der Artikel, Videoredakteure zum Bearbeiten der Videos, Programmierer zum Erstellen der CD-/DVD-Menüs und Putzfrauen zum Wegräumen der leeren Dosen und benutzten Kaffeefilter. Außerdem gab es eine Unzahl an freien Mitarbeitern, die sich als Experten bestimmten Themen widmeten, und unsere Tipps&Tricks-Crew, die gerade in den Anfangstagen ganze Bibeln vollschrieben. Das Team im Rampenlicht bestand jedoch schon immer aus den wenigen Redakteuren, die sich für Tests und Vorschauen verantwortlich zeigten. Finden Sie unfair? Kann sein, aber da einer jener Redakteure diesen Rückblick hier verfasst, kommen selbstverständlich nur Bilder dieser ausgesuchten Deluxe-Fratzen in diese Auswahl. Haha!



▲ Die Gründerväter: (v.l.) Christian Bigge, Alexander Geltenpoth und Christian Müller hoben die PCA aus der Taufe und etablierten sie auf dem Markt. Geltenpoth und Müller arbeiten übrigens immer noch hier, als Chefredakteure von Buffed und SFT.

▼ Die jungen Wilden: (v.l.) Alexander Geltenpoth, Joachim Hesse, Tanja Menne, Benjamin Bezold, Christian Sauerteig, Harald Fränkel und Christian Müller etablierten Brüste auf dem Cover und sogar eine Frau im Heft. Kurz darauf hatten sie die einzige festangestellte Doppel-X-Chromosomin der PCA-Geschichte jedoch erfolgreich rausgemobbt.





► Die alten Wilden: (v.l.) Christian Bigge, Ralph Wollner, Marc Brehme, Joachim Hesse, Andreas „Baby" Bertits, Ahmet Iscitürk und Lukasz Ciszewski hatten sich maximale Integration zum Ziel gesetzt und neben Polen, Türken und Ossis sogar das Spielen und Kochen ins Heft gebracht. Verrückt!

▼ Die aktuellen Helden: (v.l.) Christoph Schuster, Jürgen Krauß, Wolfgang Fischer und Marc Brehme steuerten den PCA-Kahn durch die schwierigen Gezeiten der Wirtschaftskrise und auf zu neuen Ufern. Sie gestalten das aktuelle Heft und schämen sich nicht mal dafür.



Hm, das klingt nach einer ganzen Menge Arbeit. Fleißiges Redakteursvölkchen ... auch wenn man es euren sehr wohlgenährten Körpern nicht gerade ansieht. Was wiegt denn dieser Chefsack Fischer eigentlich?
Das ist ein Geheimnis, in etwa auf der selben Stufe mit Area 51, dem Filmstudio, in dem die Mondlandung gedreht wurde, und Hitlers Tagebüchern. Wir forschten natürlich trotzdem nach und fanden heraus: 125+x, wobei x sich berechnet aus Frühstück + Zweites Frühstück + Mittagessen + Erste Kuchenpause + Zweite Kuchenpause + Dritte Kuchenpause + Abendessen + Mitternachtssnack + Betthupferl geteilt durch den Fettverbrennungsfaktor. Wie, Sie sind jetzt auch nicht schlauer? Na dann sitzen wir im selben Boot. Falls dennoch irgendein angehender Nobelpreisträger die Formel zu lösen vermag, so sende er die Antwort bitte an leserbriefe@pcaction.de. Falls tatsächlich Einsendungen unser Postfach erreichen, lassen wir uns einen Spezialpreis zum Lohn einfallen. Alle weniger hochbegabten Leser nehmen einfach am großen Jubiläumsgewinnspiel teil. Viel Glück.

Ui, ihr seid aber lieb. Kann ich euch kontaktieren und persönlich danken?
Natürlich nicht. Wie alle echten Stars leben wir abgeschottet von der Wirklichkeit. Wer allerdings einen Leserbrief schreibt, sich im Forum oder auch auf Facebook meldet, der hat gute Karten, von einem seiner großen Idole eine Antwort zu erhalten.

Hach, ich mag euch. Wie seid ihr eigentlich zu diesem Laden gekommen? Und was waren eure ersten Artikel?
Aaaaaalso: Onkel Wolfgang arbeitete als Spieleredakteur für Konsolenmagazine, bis ihn der liebe Gott zu seiner wahren Bestimmung führte: **WoW** spielen und zunehmen. Dummerweise brauchte die PCA just in diesem Moment einen MMORPG-Experten und stellte das Redaktionsschwergewicht deshalb nach erfolgter Aufnahmeprüfung in Form eines **WoW**-Sonderhefts ein. Jürgen fing dagegen nach einer vernünftigen Ausbildung als Praktikant hier an und absolvierte zum Start einen **Enemy Territory: Quake Wars**-Test. Seitdem shootert er sich durch die Action-Welt. Mods-Moppel Marc arbeitete bei einer Thüringer Tageszeitung, bevor er mit zwei Artikeln zu **Gangland** seinen Einstand bei uns feierte. Schuster ging dagegen ebenfalls den Weg des Praktikums und hinterließ mit einem **Sacred 2**-Sonderheft und dem Test zu Rockstars Schulhof-**GTA Bully** bleibenden Eindruck. Patrick schließlich fing ebenfalls als Prakti an und durfte bleiben, nachdem er die Redaktion in seinem **Mafia 2**-Playboy-Artikel mit genug Schweinskram für die nächsten Jahre versorgte.

Treffen der Generationen

15 Jahre sind eine lange Zeit, zumal in dieser schnelllebigen Branche. Wie viel sich in dieser Zeit getan hat, zeigt ein Blick zurück auf unsere erste Ausgabe. Dabei bemerken wir aber in aller Bescheidenheit auch, wie weit wir schon damals der Zeit voraus waren.



1 Das Logo
Sage und schreibe 15 Lenzen halten wir mit unserem Logo schon durch. Das Motiv blieb all die Jahre gleich, verändert wurden dazwischen lediglich die Farben, von Grün über zwei silberne Varianten zum derzeitigen Weiß.

2 Die Tipps & Tricks:
Rund 70 Seiten Spieletipps zu aktuellen Titeln und Klassikern – also sage und schreibe die Hälfte des gesamten Heftinhalts! Damals schon war die PC ACTION der beste Begleiter für echte Zocker. Mittlerweile hat das schnellere und leichter durchsuchbare Internet in dieser Kategorie das Ruder übernommen. Zu ausgesuchten Titeln helfen wir Ihnen dennoch gerne mit besonders fundiertem Fachwissen. Siehe die 32-seitige **CoD: Black Ops**-Beilage der letzten Ausgabe und unsere Mod-Seiten.

3 Die Vorschauen
Gerade mal sechs Seiten und zwei Themen umfasste der Vorschauteil der Erstausgabe. In PC ACTION 1/2011 kommen wir auf knapp das Siebenfache. Das liegt einerseits am großen Interesse, die Leser wollen sich über kommende Hits informieren. Andererseits spielt auch hier das Internet eine Rolle: Wo früher Telefax oder teure Flugreisen die einzige Möglichkeit zur Informationsbeschaffung waren, chatten wir heute live mit Entwicklern, ziehen Preview-Fassungen von geheimen Servern und recherchieren in den tiefsten Tiefen des WWW.



4 Die Vollversionen
PC ACTION setzte von Anfang an auf Vollversionen für die treue Leserschaft. Erst nur sporadisch, später mit PC ACTION Plus als teurere Alternative zum normalen Heft und schließlich als eines der ersten Magazine konstant in jeder Ausgabe.

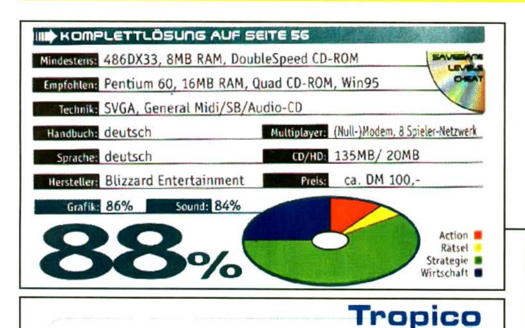
5 Die Covergestaltung
Während wir uns zu Beginn schwerpunktmäßig auf ein Thema konzentrierten, herrscht nun mehr Abwechslung und Bewegung auf dem Umschlag. Das liegt vor allem an der größeren Auswahl an Hits, die alljährlich erscheinen. Und außerdem sind hübsche Bilder doch besser als ein einzelnes Motiv mit haufenweise Buchstaben drumherum.

6 Der Preis
Die erste Ausgabe kostete fünf Mark, jetzt kosten wir € 5,50, also gut das Doppelte. Schweinerei?! Mitnichten! Obiges Angebot galt nur zur Einführung, kurz danach kostete das Heft DM 7,90 – ohne Vollversion. PCA Plus mit Spiel kostete beinahe 15 Mark. Mittlerweile sind wir also günstiger als damals, trotz Inflation, heftig gestiegener Rohstoffpreise, DVD statt CD und Vollversionen in jeder Ausgabe. Lob und Danksagungen bitte an leserbriefe@pcaction.de

Auf dem Prüfstand: So haben wir getestet

Seit es Spieletester gibt, befinden sie sich auf der Suche nach dem Heiligen Gral, dem ultimativ objektiven Wertungssystem. Gefunden hat es bis heute niemand, wahrscheinlich weil es gar nicht existiert. Schließlich sind die Geschmäcker verschieden. Dementsprechend blieben wir immer einem Grundsatz treu: Statt sinnfreier Tabellen und Rechenexempel bewerten wir Spiele nach dem wichtigsten Faktor: Spielspaß! Nichtsdestotrotz wandelten sich unsere Wertungskästen natürlich über die Jahre, wurden inhaltlich und optisch an die jeweilige Ära angepasst. Hier eine Übersicht:

1996: Der Anfang
So sah unser erster Testkasten aus, hier im Bild **Warcraft 2: Tides of Darkness**. Einzigartig war damals der Genre-Kreis, der deutlich zeigt, welche Spielelemente ein Titel abdeckt.



KOMPLETTLÖSUNG AUF SEITE 56

Mindestens:	486DX33, 8MB RAM, DoubleSpeed CD-ROM
Empfohlen:	Pentium 60, 16MB RAM, Quad CD-ROM, Win95
Technik:	SVGA, General Midi/SB/Audio-CD
Handbuch:	deutsch
Multiplayer:	(Null-)Modem, 8 Spieler-Netzwerk
Sprache:	deutsch
CD/HD:	135MB/ 20MB
Hersteller:	Blizzard Entertainment
Preis:	ca. DM 100,-
Grafik:	86%
Sound:	84%

88%

2001: Die Evolution
Die Genreanteile blieben kaum mehr als eine Randnotiz, denn Ende der 90er, Anfang der 2000er-Jahre geschahen im Bereich Internet und Hardware so viele Änderungen, das technische Angaben für die Leser wichtiger wurden.



Tropico

Mindestens:	PII 300, 64 MB RAM, Win9x/2000
Sinnvoll:	PIII 700, 128 MB RAM, 3D-Grafikkarte
Grafik:	Direct3D
Sound/Musik:	DirectSound
Eingabegeräte:	Tastatur, Maus
Spielerzahl:	1 Sp. an einem PC (1 Sp. pro CD)
CD/HD:	585 MB/ca. 865 MB
Internet:	www.tropico.de
Sprache:	Deutsch
Preis:	Ca. DM 80,-
Hersteller:	Poptop Software/Take 2
Veröffentlichung:	Erhältlich
USK-Altersfreigabe:	Ab 6 Jahren

Genre:	Aufbau-Strategie
Testversion:	Verkaufsversion
Steuerung:	Gut
Feedback:	–
Grafik:	81%
Sound:	88%
Mehrspieler:	–
Einzelspieler:	85%

» Herrlich erfrischende Karibik-Aufbau-Simulation mit einer netten Prise schwarzem Humor «

2004: Sprung in die Gegenwart
Entschlackt, aufgehübscht und trotzdem noch mit Infos vollgepackt: Stellvertretend für das komplette damalige Redesign stand auch der neue Testkasten. Hardware-Infos wurden auf Extrakästen ausgelagert, als Fazit bot der Testkasten direkt das Wichtigste auf einen Blick.



HALF-LIFE 2

MINDESTENS: 1,2 GHz, 256 MByte RAM, Win98
SINNVOLL: 2,4 GHz, 512 MByte RAM

GENRE:	Ego-Shooter
PREIS:	Ca. € 50,-
ENTWICKLER:	Valve
VERTRIEB:	Vivendi Universal
INTERNET:	www.half-life2-com
SPRACHE:	Deutsch
USK-FREIGABE:	Ab 18 Jahren
TERMIN:	November

MEHRSPIELER-OPTIONEN: Für den Test des Mehrspieler-Modus, blättern Sie einfach um! PC: 1 Spieler NETZWERK: 64 Spieler INTERNET: 64 Spieler

DAS URTEIL

PREIS/LEISTUNG	94%
STEUERUNG	92%
GRAFIK	95%
SOUND	90%
MEHRSPIELER	88%

EINZELSPIELER 94%

HERAUSRAGEND – Der beste Ego-Shooter, den es je gab. Phänomenal!

2007: Der Negativist
Nur relativ kurz arbeiteten wir mit diesem Modell. Während es optisch und inhaltlich dem aktuellen Verfahren ähnelt, hatte dieser Kasten einen großen Nachteil: Die Wertung errechnet sich rein aus Abzügen. Man ging also davon aus, dass alle Titel erst mal Spaß machen – und zog dann Contra-Punkte ab.



Unreal Tournament 3

PREIS Ca. € 50,-
TERMIN 12. November 2007

GENRE	Mehrspieler-Shooter
ENTWICKLER	Epic
VERTRIEB	Midway
SPRACHE/TEXT	Deutsch
DEUTSCHE VERSION GESCHNITTEN	Ja

MINDESTENS
2 GHz CPU, 512 MB RAM, 8 GB HDD, Internetzugang, 1 Spieler pro DVD

MEHRSPIELER-OPTIONEN
(Team-)Deathmatch, (Fahrzeug-) Capture the Flag, Duell, Kriegsführung

PREIS/LEISTUNG	88%
GRAFIK	89%
SOUND	81%
STEUERUNG	92%
EINZELSPIELER	84%
SPIELSPASSWERTUNG:	100%
Viel Recyclingmaterial	- 3%
Blutleere deutsche Lokalisation	- 2%
Verschachtelte Menüführung	- 2%

HERAUSRAGEND
UT 3 ist die Genre-Referenz für Mehrspieler-Freunde, mehr brauchen Sie nicht.

93% MEHRSPIELER

Augenkrebs galore: Layout anno 1996



Warhammer: Schatten der gehörnten Ratte
ZWERGEN AUFSTAND

85%

Wer heute einen Artikel von damals anschaut, merkt: Ähnlich wie die Spiele selbst entwickelten auch wir uns in Sachen Grafik und Präsentation weiter. Die Gründe dafür sind mannigfaltig: Einerseits sahen Hefte damals eben so aus. Wenn ein Rudel Vollnerds sich mit einem Thema beschäftigt, mag das Endprodukt zwar informativ, aber sicher nicht attraktiv sein. Deshalb arbeitet hier mittlerweile extra ein Team kleiner Picassos, die unsere Infos ansehnlich verpacken. Abgesehen davon gab es technsiche Beschränkungen: Damals waren 800x600 Bildpunkte beinahe Luxus, oftmals bestanden Bilder sogar nur aus 640x480 Pixeln. Mittlerweile arbeiten wir dagegen mit einer Auflösung von 1920x1600 und können dementsprechend Screenshots größer abbilden, ohne dass es zu qualitativ minderwertigen Druckergebnissen führt. Außerdem versorgen viele Entwickler uns mittlerweile mit aufwendigen, schicken Artworks. So wollen wir nicht mehr nur informieren, sondern bereits durch unsere Artikel-Designs die Stimmung eines Spiels vermitteln. Man kann's aber auch kurz machen: Wir versuchen jetzt einfach, genauso gut auszusehen, wie wir tatsächlich sind.

Das große PC ACTION Jubiläumsgewinnspiel

Wir feiern Geburtstag und damit Sie auch was davon haben, verlosen wir jede Menge wertvoller Preise im Gesamtwert von über 10.000 Euro!

Teilnahmebedingungen

Rare Sammlereditionen, wertvolle Hardware, coole Merchandise-Artikel und jede Menge erstklassige PC-Spiele – all das gibt es bei uns zu gewinnen. Wir verraten Ihnen, wie!

Um an unserem Mega-Gewinnspiel teilnehmen zu dürfen, beantworten Sie bitte folgende einfache Frage: In welchem Jahr erschien die erste Ausgabe der PC ACTION?

a) 1965
b) 1996
c) 2005
d) 2013

Um teilzunehmen, schicken Sie eine E-Mail mit dem Betreff „15 Jahre PCA" an gewinnspiel@pcaction.de. Mitmachen dürfen alle PC-ACTION-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG. Ebenfalls ausgeschlossen sind Angestellte der Hersteller, die für dieses Gewinnspiel Preise zur Verfügung gestellt haben. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise bezahlen wir nicht bar aus. Teilnahmeschluss: 9. Februar 2011

Teufel



Sennheiser

Headset PC 360

2x

1x

1x

Headset PC 333 DTHX

Headset PC 163 D

SENNHEISER

Rondomedia & Astragon







Trucker-Paket, bestehend aus ...

- Euro Truck Simulator Gold Edition
- German Truck Simulator
- UK Truck Simulator
- Rig 'n' Roll: Die Trucksimulation
- 18 Wheels of Steel: Extreme Trucker

3x



3x







Simulationspaket, bestehend aus ...

- Bagger-Simulator 2011
- Landwirtschafts-Simulator 2011
- Spezialfahrzeuge-Simulator 2011
- Demolition Company: Der Abbruch-Simulator
- Baumaschinen-Simulator 2011





Roccat



Gamer-Pakete, bestehend aus ...



ROCCAT™ Kone[+] Max Customization Gaming Mouse



7x



ROCCAT™ Taito Kingsize mTw Edition Gaming Mousepad



Activision

Das große Fan-Paket zu Call of Duty: Black Ops, bestehend aus:

- > PC-Spiel Call of Duty: Black Ops
- > T-Shirt Call of Duty: Black Ops
- > Notizbuch Call of Duty: Black Ops
- > Tasse Call of Duty: Black Ops

5x

PC-Spiel Star Wars: The Force Unleashed 2

5x

Elektronischer Star-Wars-Helm, Modell Boba Fett

2x

PC-Spiel Apache Air Assault

5x

THQ

Zippo mit Aufdruck STALKER: Shadow of Chernobyl

3x

Sammler-Uhr STALKER: Shadow of Chernobyl

3x

PC-Spiel Darksiders: Hellbook Edition

3x

Buch Metro 2033

3x

PC-Spiel Warhammer 40K: Dawn of War - Sisters of Battle Edition

3x

PC-Spiel Warhammer 40K: Dawn of War - Tau Edition

3x

PC-Spiel Warhammer 40K: Dawn of War - Imperial Guard Edition

3x

T-Shirt Dawn of War 2

5x

PC-Spiel Dawn of War 2: Game of the Year Edition

3x

PC-Spiel MX vs. ATV Reflex

3x

Artbook Titan Quest

3x

Strategiebuch Titan Quest

3x

MSI

5x



Mainboard P67A-GD65



Leistungsmerkmale:
- Neueste P67-Mainboard-Generation für Sockel 1155
- Unterstützt Intel®-Sandy-Bridge-Core™-i7/i5/i3-Prozessoren
- Military-Class-II-Komponenten für ausgezeichnete Stabilität
- Hi-c CAPs für höhere Zuverlässigkeit und Leitfähigkeit
- Super Ferrite Chokes für bessere Energieeffizienz
- Solid Caps für längere Lebensdauer
- OC-Genie-II-Prozessor für automatisches Overclocking
- DrMOS- und APS(Active Phase Switching)-Technologie
- ClickBios (UEFI) mit grafischer Benutzeroberfläche

msi

Speedlink

10x



MEDUSA NX 5.1 Surround Headset

SPEEDLINK

Ubisoft



PC-Spiel Assassin's Creed 2: White Edition

2x

2x







PC Spiel Assassin's Creed 2: Black Edition

Hoodie Assassin's Creed: Brotherhood

2x



2x

PC-Spiel Siedler 5: Gold Edition



PC-Spiel Splinter: Cell Conviction Collector's Edition

3x



3x

Sammelfigur Rabbids Travel in Time

4x



T-Shirt Raving Rabbids

3x

PC-Spiel Anno 1404: Königs-Edition



Blizzard Entertainment



PC-Spiel World of Warcraft: The Burning Crusade Collector's Edition 1x

PC-Spiel World of Warcraft: Wrath of the Lich King Collector's Edition (mit Entwicklerunterschriften) 1x



Strandmatte World of Warcraft 1x

World of Warcraft Pandaren-Brewmaster-Flaschenöffner 2x



PC-Spiel World of Warcraft: Cataclysm Collector's Edition (mit Entwicklerunterschriften) 1x



PC-Spiel Star Craft 2 Collector's Edition (mit Entwicklerunterschriften) 1x



Bierkrug im World-of-Warcraft-Design, Modell Murloc 1x

T-Shirt Starcraft 2 2x

World-of-Warcraft-Fraktionswimpel für Horde und Allianz 1x

Ansteck-Pin Starcraft 2 2x



Ansteck-Pin World of Warcraft 2x

Raynor-Figur aus Starcraft 2 1x



Starcraft-Comic 1x



T-Shirt World of Warcraft 2x

Koch Media

Risen-Fan-Paket, bestehend aus … 3x

- PC-Spiel Risen Game of the Year Edition
- Risen-Gnomenfigur



Lionheart-Fan-Paket, bestehend aus … 5x

- PC-Spiel Lionheart: King's Crusade
- DVD Die Kreuzritter 1-3




Der neue Spielehit ab sofort auf www.gratisonlinespielen.de!
NEU!
GANGS OF DYSTOPIA™
KOSTENLOS!
In einem apokalyptischen Endzeitszenario herrschen erbitterte Straßenschlachten zwischen rivalisierenden Gangs um die wichtigste Ressource... Wasser!

Heldenfiguren 2010 (v. l.): Aus **Call of Duty: Black Ops**, **Star Wars: The Force Unleashed**, **Mafia 2** – für Action-Spieler war es ein wahrhaft köstlicher Jahrgang – Prost!

Jahresrückblick 2010

Spiele, Menschen, Explosionen

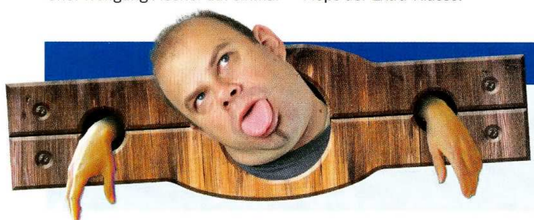
Bevor wir uns auf all die tollen Spiele stürzen, die uns 2011 erwarten, schauen wir uns an, was uns letztes Jahr so alles auf- und erregte!

Text: Stefan Weiß

Während Sie schon mit Vollgas ins neue Jahr gestartet sind und den Silvester-Kater hinter sich gelassen haben, blicken wir noch einmal auf das hinter uns liegende Spieljahr 2010 zurück. Das macht man halt so, wenn sich das Jahr dem Ende zuneigt und sogar die PC ACTION-Redaktion ein wenig Besinnlichkeit durchblicken lässt. Obwohl es schon recht befremdlich wirkt, wenn Chef Wolfgang Fischer auf einmal mit zarter Stimme den Kollegen Krauß beiseitenimmt und ihm ins Ohr säuselt „Du, Jürgen, weißt du noch, wie schön die Explosionen in **Bad Company 2** waren und wie der olle Weiß so herrlich rumgeheult hat, weil Ubisofts Kopierschutzsystem seine ganzen Spielstände in **Silent Hunter 5** zerschossen hat?" – Ja, es war in der Tat ein Jahr voller Höhen und Tiefen, mit tollen Spielen und Flops der Extra-Klasse.

Wir waren fleißig!

Man stelle sich vor – ganze 121 Spiele haben wir für Sie 2010 unter die Lupe genommen, dabei die guten ins Töpfchen und die schlechten ins Kröpfchen sortiert. Da sich Zahlen in einem Jahresresümee immer gut machen, heißt das: Im Schnitt testeten wir alle 3,0165 Tage ein Spiel. Oder in Seitenzahlen gerechnet, bedruckten wir 1.860 Seiten Papier, damit hätten Sie für jeden Tag eines Jahres 5,09 Seiten für den Toilettengang zur Verfügung. Natürlich, um die Seiten zu lesen, für welchen Zweck denn wohl sonst? Genug der Zahlenklauberei – freuen Sie sich auf eine Zusammenfassung der kuriosen Art, eben typisch PC ACTION. Übrigens – Sie finden alle getesteten Spiele auf den vier Seiten abgebildet! Okay, ein paar davon verstecken sich etwas hinter den Köpfen im Aufmacher!



Der Pranger-Meister des Jahres

Wolfgang Fischer steht auf öffentliche Zurschaustellung. Anders lässt es sich nicht erklären, dass er es in den Ausgaben 06, 10 und 12 einfach nicht lassen konnte, Schwachsinn zu verfassen, der abgedruckt wurde. Dafür ging's dann auch drei Mal an den Pranger!









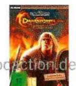






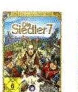


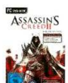
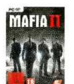




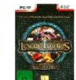














Pleiten, Pech und Pannen: Ubisofts DRM

„Unsere Server werden angegriffen" – das war die Kernaussage eines mehrmals formulierten Erklärungsversuchs seitens des Software-Giganten Ubisoft, der im Frühjahr 2010 mit seinem neuen Online-Kopierschutz für PC-Spiele an den Start ging. Was war passiert? Titel wie **Assassin's Creed 2**, **Silent Hunter 5** und **Die Siedler 7** ließen sich nur mit permanenter Internetanbindung spielen. Ein im Hintergrund laufendes Tool sollte dafür sorgen, dass bösen Raubkopierern das Handwerk gelegt wird, und Spielstände wurden online verwaltet.

Blamabler Start

Doch was für zufriedene Kunden sorgen sollte, endete in Wut, Frust und Ärger bei den Käufern. Die Spiele ließen sich aufgrund der Serverüberlastung und damit einhergehender Login-Probleme nicht starten. Das Kopierschutzsystem meldete zudem ständig Verbindungsabbrüche, was für sofortigen Spielabbruch sorgte – und das bei nachweislich bestehender Internetverbindung! Ganz übel: Spielstände, die online gespeichert waren, wurden plötzlich als vermisst gemeldet – es herrschte regelrechtes Chaos. Die Foren liefen heiß, Spieler starteten sogar eine Online-Petition gegen Ubisofts System.

Betroffene Kollegen

Auch unser Redaktionsveteran Stefan Weiß musste schmerzliche Einbußen beim Spielen von **Assassin's Creed 2** und **Silent Hunter 5** hinnehmen: „Am schlimmsten war es, nach knapp 50 investierten Spielstunden bei **Assassin's Creed 2** vor einem leeren Spielstandkonto zu stehen. Dabei hatte ich schon alle Kodex-Seiten gefunden, alle Glyphen entdeckt, die toskanische Villa war komplett ausgebaut und der Geldsäckel mehr als randvoll. Lediglich das Finale hatte ich mir noch aufgehoben. Doch als ich das Spiel startete und meinen letzten Spielstand laden wollte, stand da lediglich ‚Neues Spiel starten' zur Auswahl. Kurz gesagt: Der geplante Abschluss meiner Assassinen-Karriere erlag dem heimtückischen Dolchstoß eines technischen Fehlers im Online-Speichersystem." Wir brechen an dieser Stelle ab, denn die Erinnerung an dieses unselige Ereignis sorgt noch heute für tränengefüllte Augen bei Stefan.



◀ Ubisofts Online-Spielstandspeicherung lässt sich gottlob sperren!



▶ Silent Hunter 5 traf es hart: Nicht nur dass das Spiel mit unzähligen Bugs und unfertig auf den Markt kam, obendrein sorgten Probleme mit Ubisofts DRM-Kopierschutz für Frust und Ärger bei Fans.

Redaktionslieblinge 2010

1 Starcraft 2: Wings of Liberty



WOLFGANG MEINT: Wenn es so schön rumst wie in Blizzards Vorzeigespiel, landet auch ein Strategietitel mal auf Platz 1 – mit Recht!

2 Mafia 2



PATRICK MEINT: Sehr sympathisch – mit den 50 im Spiel versteckten **Playboy**-Heften konnte man sich gut die Zeit vertreiben, mit den Bildern dazu auch.

3 CoD: Black Ops



JÜRGEN MEINT: Entwickler Treyarch zieht mit seinem Action-Spektakel meilenweit am enttäuschenden **Medal of Honor** vorbei. Wer hätte das gedacht?

4 BF: Bad Company 2/Mass Effect 2



CHRISTOPH MEINT: Wer hat **Bad Company 2** hier reingeschmuggelt? Ich wollte hier nur Shepard mit seiner sexy Schnitte Miranda sehen!

5 Assassin's Creed 2

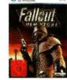


MARC MEINT: Ich stehe auf italienische Küche, meine Pizza ess ich daher nur noch beim Ristorante Ezio da Auditore nebenan!









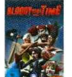


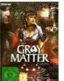






















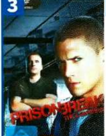
Die drei schlimmsten Spieleverpackungen



1 Alien Breed 2: Assault
Schön und gut, wenn man im Sinne des Umweltschutzes auf Grün steht. Allerdings scheint hier eher der Farbtopf entglitten zu sein! Hässlich!

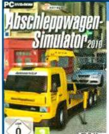


2 Die Tudors
Die gleichnamige Kostümserie schaffte fünf TV-Staffeln, die Spielepackung des dazugehörigen Wimmelbildspiels schafft es immerhin, uns Redakteure zu erheitern.



3 Prison Break: The Conspiracy
Die beiden freundlich dreinblickenden Herren laden doch förmlich dazu ein, zu diesem Produkt der Spieleindustrie zu greifen, oder etwa nicht?

Die Top-3-Hupen-Spiele



1 Abschleppwagen Sim. 2010
Brillant – schon der im Titel genannte „Abschleppwagen“ verrät, dass es hier vor allem um Hupenspielereien geht.



2 Phileassons Geheimnis
Wir wussten natürlich sofort, was Phileasson für ein Geheimnis hat: Er ist nämlich eine „Sie“ und hört auf den Namen Hilde Eidottir!



3 King's Bounty: Armored Princess
1C-Company verzichtet auf Versteckkünste und stellt lieber offen zur Schau, worauf der Spieler achten soll – das reicht dann nur für Platz 3!



DER BEWEIS
Hinter der schwarzen Kühlergrill-Klappe befindet sich nicht nur das motorisierte Innenleben des Lastwagens, sondern auch seine markerschütternde Tröte.



DER BEWEIS
Schon auf der Verpackung klar ersichtlich: Was dem nichts ahnenden Käufer hier als „Knopf“ verkauft wird, bedeckt eine von Hildes Hupen!

Die Bombe des Jahres hieß Duke!



Totgeglaubte leben länger! Doch damit hätte sicher keiner mehr je gerechnet. **Duke Nukem Forever** kommt doch! Für PC und ganz in echt! Nach über 13 Jahren Abstinenz, unzähligen Ankündigungen und Verschiebungen platzte am 3. September 2010 die Bombe. Auf der amerikanischen Spiele-Messe, der Penny Arcade Expo, erhob sich der Zigarren rauchende Alien-Jäger aus der Asche. Einen Monat später durfte PCA-Redakteur Jürgen Krauß den heiß ersehnten Ego-Shooter sogar selbst anspielen. Bei einer Präsentation in München steuerte man den Duke in einer PC-Fassung mit Xbox-Controller über den Bildschirm. Mit von der Partie: fiese Außerirdische, derber Humor, jede Menge dicker Waffen und die typischen Duke-Sprüche. Wir sagen: „Hail to the king, baby!“



Mit der bloßen Faust dicken Alien-Monstern gegenübertreten – so was traut sich eben nur ein abgebrühter Held wie Duke Nukem.

Die schönsten Redakteursfotos



Kleider machen Leute, heißt es so schön. Auch unsere Redaktion ist sich ihrer Rolle in der Öffentlichkeit in der Tat bewusst und geht daher ganz modebewusst seiner Arbeit nach. Alexander Frank (links zu sehen) bewarb sich beispielsweise mit dem hier gezeigten Outfit für seinen Studienplatz, den er ja auch tatsächlich bekommen hat. Und Redaktionsleiter Thorsten Küchler (in ganzer Pracht oben anzuschauen) hatte bei der großen Hitze im Sommer 2010 überhaupt keine Probleme, das passende Accessoire zu finden – très chic.

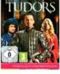






















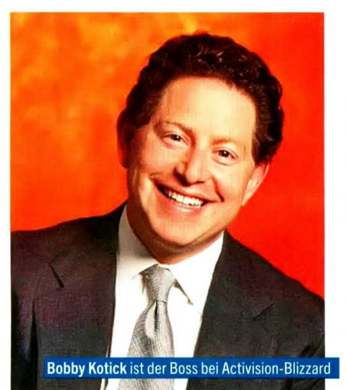








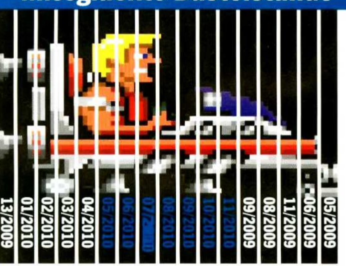
Männer mit Einfluss 2010: Activision-Blizzards Präsident gehört dazu!


Bobby Kotick ist der Boss bei Activision-Blizzard

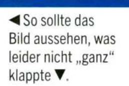
„Die wirklich guten Leute wollen nicht für EA arbeiten!"

Die Leser des Online-Männermagazins Ask-Men.com kürten 2010 die einflussreichsten Männer der Welt. Neben Football-Helden wie Drew Brees und Apple-Mitgründer Steve Jobs wählten sie auch Bobby Kotick, den Präsidenten des Publishing-Giganten Activision-Blizzard, in diese Riege. Kotick erreichte dabei Platz 16 von 49 in der Liste. Süffisant liest sich die Begründung für die Wahl. So führt die Jury von AskMen.com unter anderem an, dass Bobby Kotick eindrucksvoll für kontroverse Reaktionen in der Öffentlichkeit sorge. Anteilseigner von Activision-Blizzard würden ihn verehren, während die Konkurrenz ihn hauptsächlich wegen seiner Arroganz gegenüber Spielern und Ignoranz für Originalität in Spielen hasse. Das kommt davon, wenn man sich wie Kotick weigert, seine Aussagen ungefiltert an die Presse weiterzuleiten. Ein paar Kostproben aus dem Jahr 2010 gefällig? „Traditionelle Firmen wie Electronic Arts, Sony, Microsoft, Nintendo oder Disney – also die, die auf Konsolen basierende Videospiele machen, die werden sich wirklich anstrengen müssen, um herauszufinden, wie man in den Online-Geschäftsfeldern, in denen wir schon längst sind, am besten Fuß fasst."
Oder auch: „Das größte Problem von EA ist, dass die wirklich guten Leute nicht dort arbeiten wollen. Wenn du keine andere Möglichkeit hast, dann ziehst du sie vielleicht in Erwägung."

Missglückte Bastelstunde



◄ So sollte das Bild aussehen, was leider nicht „ganz" klappte ▼.




„Der Basti hat's verbockt!" Zu Recht empörten sich zur Ausgabe 04/10 Tausende von Lesern (grob geschätzt) über die teils fehlerhaften Heftrückenbildchen. Schuld war neben der Heftformatumstellung auch das dusselige Layout. Hauptverantwortlicher Sebastian Bienert schämt sich bis zum heutigen Tag dafür! Recht so!

Zum Glück vorbei – Zockerweibchenskandale 2010

Es fiel uns nicht leicht, auf die Bilder holder, spielender Weiblichkeit im Heft zu verzichten, doch das uns zur Verfügung gestellte Material warf mitunter zu viele Fragen auf, schockierte uns, machte uns betroffen. Wie jetzt? – Sie erinnern sich nicht an die Rubrik oder kennen sie überhaupt nicht? Kein Problem, wir lassen sie mit drei kurzen Rückblicken für Sie Revue passieren.


Name: Natalia
Ausgabe: 02/10
Es war offensichtlich, dass die Dame gerne spielte, doch irgendwas passte da nicht ins Bild ...



Name: Franziska
Ausgabe: 01/10
Heißt eigentlich Franz, der aus der Not heraus in Mamas Kleiderschrank wühlte, da die Waschmaschine kaputtgegangen war und ihm saubere Klamotten fehlten.


Name: Katharina
Ausgabe: 03/10
Optisch in Ordnung, spielte aber mit den falschen Sachen. Mist!











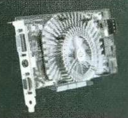







ALTERNATE








Festplatte

Seagate ST31000525SV 1 TB

- SV35.5 • 1.000 GB Kapazität • 7.200 U/Minute • 32 MB Cache • 3,5"-Bauform
- SATA 3Gb/s • für den 24-Stunden-Dauerbetrieb freigegeben

AEBS18



Sockel-1156-Prozessor

Intel® Core™ i3-540 Prozessor

- Sockel-1156-Prozessor • Clarkdale
- 2x 3.066 MHz Kerntakt
- 512 KB Level-2-Cache, 4 MB Level-3-Cache
- Boxed inkl. CPU-Kühler

HU1I07



Komplett-PC

Acer emachines ER1401

- Intel® Atom™ II Neo Dual-Core K325 (1,3 GHz)
- Nvidia GeForce 9200 • 2 GB DDR2-RAM
- 250-GB-HDD • Gigabit-LAN • WLAN
- Windows 7 Home Premium 64-Bit (OEM)

S1AC16



Grafikkarte

EVGA GeForce GTX570

- NVIDIA GeForce GTX 570 • 732 MHz Chiptakt
- 1.280 MB GDDR5-RAM • 3,8 GHz Speichertakt
- DirectX 11 und OpenGL 4.1
- 1x Mini-HDMI, 2x DVI • PCIe 2.0 x16

JCXZFR





Festplatte

WD Caviar Black

- „WD5002AALX" • 500 GB Kapazität
- 32 MB Cache • 7.200 U/min
- 3,5"-Bauform
- SATA 6Gb/s

A9BW65





ATX-Mainboard

Asus P6X58D-E

- Intel® X58 Express • Gigabit-LAN • FireWire
- 6x DDR3-RAM • Sockel 1366
- 6x SATA-RAID 3Gb/s, 2x SATA 6Gb/s
- 3x PCIe 2.0 x16, 1x PCIe x1, 2x PCI

GTEA18

GIGABYTE™

109,90

Mainboard (Sockel AM3)

GigaByte GA-890GPA-UD3H

- AMD 890GX Chipsatz • ATI Radeon HD4290
- 2x PCIe 2.0 x16, 3x PCIe x1, 2x PCI • Sockel AM3
- 4x DDR3-RAM • 6x SATA 6Gb/s, 2x SATA 3Gb/s
- 4x USB 2.0, 2x USB 3.0, FireWire, Gigabit-LAN

GDEG13

OCZ

90-GB-SSD

159,90

Solid-State-Disk

OCZ Agility2 3,5" SSD 90 GB

- OCZSSD3-2AGT90G • 90 GB Kapazität
- 250 MB/s lesen • 240 MB/s schreiben
- TRIM-Support, 10.000 IOPS
- SATA 3Gb/s • 3,5"-Bauform

IMHMNB05



8 GB Arbeitsspeicher

GeIL 8 GB DDR3-1600 Kit

- GVP38GB1600C9DC
- Timing: 9-9-9-28
- DIMM DDR3-1.600 (PC3-12.800)
- Kit: 2x 4 GB

IDIF87J5

LITEON



DVD-Brenner

LiteOn eTAU108

- Schreiben: 8x DVD±R, 5x DVD-RAM, 6x DVD±R DL, 24x CD-R
- Lesen: 8x DVD, 5x DVD-RAM, 24x CD
- USB 2.0

CEUL1Q

HITACHI



Notebook-Festplatte

Hitachi Travelstar 5K750

- „HTS547575A9E384" • 750 GB Kapazität
- 8 MB Cache • 5.400 U/min
- 2,5"-Bauform • 9,5 mm Bauhöhe
- SATA 3Gb/s

AABIK9



620-Watt-Netzteil

Antec High Current Gamer HCG-620

- 620 Watt Dauerleistung • Effizienz bis zu 88%
- 13x Laufwerksanschlüsse • 1x 135-mm-Lüfter
- goldplattierte High-Current-Steckverbinder
- ATX12V 2.3, EPS12V 2.9x, 3x PCIe

TN6AB2



PC-Gehäuse

Thermaltake Dokker

- Einbauschächte extern: 3x 5,25", 1x 3,5"
- Einbauschächte intern: 5x 3,5", 1x 2,5"
- inkl. 120-mm-Lüfter • Front: 2x USB, Audio-I/O
- für Mainboards bis ATX-Bauform

TQXTBI

Lieferung On-Demand

Wählen Sie zwischen verschiedenen Versandarten und Anbietern. Die Versandkosten richten sich dabei nach der entsprechenden Versandart und dem Gewicht der Ware.



Komfortabel bezahlen

Bezahlen Sie Ihre Online-Einkäufe wahlweise per Nachnahme oder Vorkasse, mit Kreditkarte oder ganz bequem in Raten mit unserer individuellen Online-Finanzierung.

Bücher@ALTERNATE

Bestseller bestellen und Versandkosten sparen: bei uns finden Sie immer das Neueste und Aktuellste aus den Bereichen Belletristik und Sachbuch.



PC-Builder

Stellen Sie sich Ihren Traum-PC online zusammen: Wählen Sie aus allen Produkten Ihre Wunschkompo-nenten und konfigurieren Sie ein PC-System nach Ihren Bedürfnissen.

Von links nach rechts: Nummer 47 (**Hitman**), Ezio (**Assassin's Creed 2**), Lara (**Tomb Raider**), Garett (**Thief**), Kane (**Command & Conquer**), Alyx und Gordon Freeman (beide **Half-Life 2**).

Der große Serienreport

Geliebte Serientäter

Warum Spielefans sich von Fortsetzungen in Wahrheit selten Innovationen wünschen und weshalb trotzdem für genug Faszination gesorgt ist.

Text: Harald Fränkel

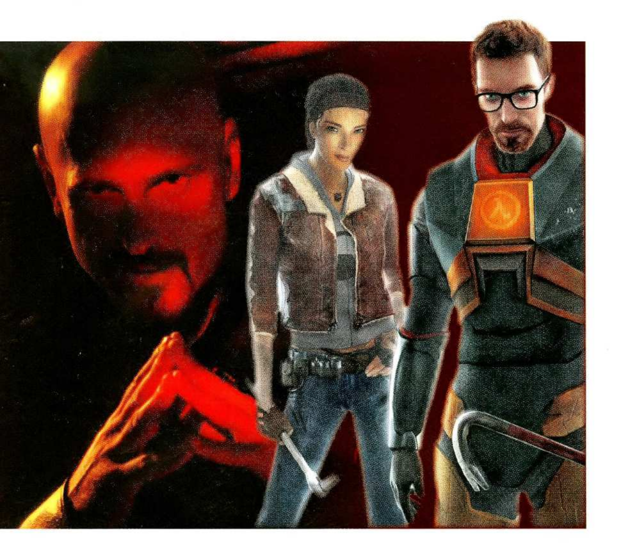
Doof, dass Lebensabschnittsgefährten, anders als Spiele, nicht in Serien produziert werden. Der Gedanke ist charmant: Wer seine geliebte und vertraute Beischlafgelegenheit satt hat, tauscht sie nach ein paar Jahren kurzerhand einfach aus. Er erhält eine optisch aufgebrezelte Version, die noch mehr Spaß macht, sich aber hinsichtlich ihres Wesens kaum von der vorherigen unterscheidet. Gerade der zuletzt genannte Aspekt beschreibt prima, was auch das wichtigste Rezept für eine erfolgreiche Spielereihe ist: Im Grunde wünschen Zocker von Fortsetzungen nämlich keineswegs Innovation, sondern einfach nur den gleichen Scheiß noch mal. Wir haben diese harsche Formulierung bewusst gewählt, weil sie die für manche sicher überraschende und vielleicht sogar bittere Wahrheit am treffendsten beschreibt. Spieler hoffen bei Nachfolgetiteln hauptsächlich, dass der Tenor des Originals erhalten bleibt, während das Sehnen nach Neuem, wenn überhaupt, sehr viel später kommt. Oft wird es gar misstrauisch, fast ängstlich beäugt. Zu derlei verblüffenden Erkenntnissen gelangt, wer sich unter Spielern umhört, wie wir es getan haben. „Die Entwickler müssen das Gefühl des Vorgängers einfangen, ein paar neue Maps bringen, die Zocker aber vor allem nicht mit zu vielen Neuerungen überfordern", beschreibt etwa der Kölner **Battlefield**-Fan Danny Davis, was ihm wichtig ist. Vom aktuellen **Bad Company 2** zeigt sich der 23-Jährige enttäuscht. „Die ganze Taktik ist raus. Es bleibt ein schlichtes Actionspiel, das mir so gar nicht mehr den Reiz früherer Teile bie-



Half-Life revolutionierte 1998 die Erzählform in Ego-Shootern. Starke Charaktere wie Gordon Freeman und Alyx Vance in Teil 2 (Bild) gab's obendrauf.



Seit fast 20 Jahren gilt **Civilization** von Entwicklerlegende Sid Meier in der Sparte „Globalstrategie" als Nummer 1. Im September erschien Teil 5.



tet." Im Übrigen sei er vollkommen zufrieden, wenn alle zwei bis drei Jahre ein neuer Titel erscheine. Ein zwölfmonatiger Turnus – der Fachinformatiker führt beispielhaft **Need for Speed** ins Feld – riecht ihm zu sehr nach Abzocke. Qualität geht ohnehin allen befragten Spielern vor Schnelligkeit.

Gestatten, Nörgelhannes!

Doch noch mal zurück zum Ausgangspunkt: Innovationen interessieren niemanden? „Aber in Foren wird doch ständig ‚Wir wollen nicht das ewig Gleiche, **Modern Warfare 2** stinkt!' geplärrt", mögen Sie an dieser Stelle einwenden. Stimmt! Dabei handelt es sich allerdings erfahrungsgemäß um kleine Gruppen, die durch rege Aktivität den Eindruck erwecken, einer Mehrheit anzugehören. Der typisch deutsche Nörgelhannes trommelt nun mal gern, während der Zufriedene schweigt. Außerdem heißen neun von zehn der im Schutz der Internet-Anonymität tobenden Kritiker Kevin-Rico, sind zwölf Jahre alt, werden während der großen Pause regelmäßig von Mädchen aus der zweiten Klasse verdroschen, betteln deshalb im Web nach Ersatzanerkennung und sind schlichtweg nicht ernst zu nehmen. Wir behaupten das einfach mal dreist, um lustige böse Mails von Lesern zu provozieren, die sich diesen Schuh anziehen. Vom Phänomen der obligatorischen Meckerfritzen kann auch Simone Schreiber ein Liedchen trällern. „Serien haben immer etwas mit Fanboy-Status zu tun. Das Objekt der Begierde wird hochgelobt und alles andere sozusagen mit Tomaten beworfen", betont die 25-jährige Münchnerin. „Ich poche nicht auf Gameplay-Innovationen um jeden Preis. Wenn etwas gut ist, kann man es auch dabei belassen und einfach einen Teil mit neuer Story bringen. Das ist mir lieber, als zwanghaft Neuerungen einzubauen, die eh niemand braucht", lässt sie ebenso keine Zweifel aufkommen, was Fortsetzungen maßgeblich ausmachen sollte. Den Chauvinisten unter unseren Lesern sei mitgeteilt, dass die junge Dame zwar bekennende **Tomb Raider**- und **Die Sims**-Liebhaberin ist, aber keinesfalls nur ein Klischee bedient – als Games-Journalistin kennt sie sich in der Branche allgemein gut aus.

> **„Ich warte lieber länger und freue mich dann auf einen wirklich tollen Titel."**
> Benjamin Heruth, Spielefan aus Köln

Actionfilm zum Mitmachen

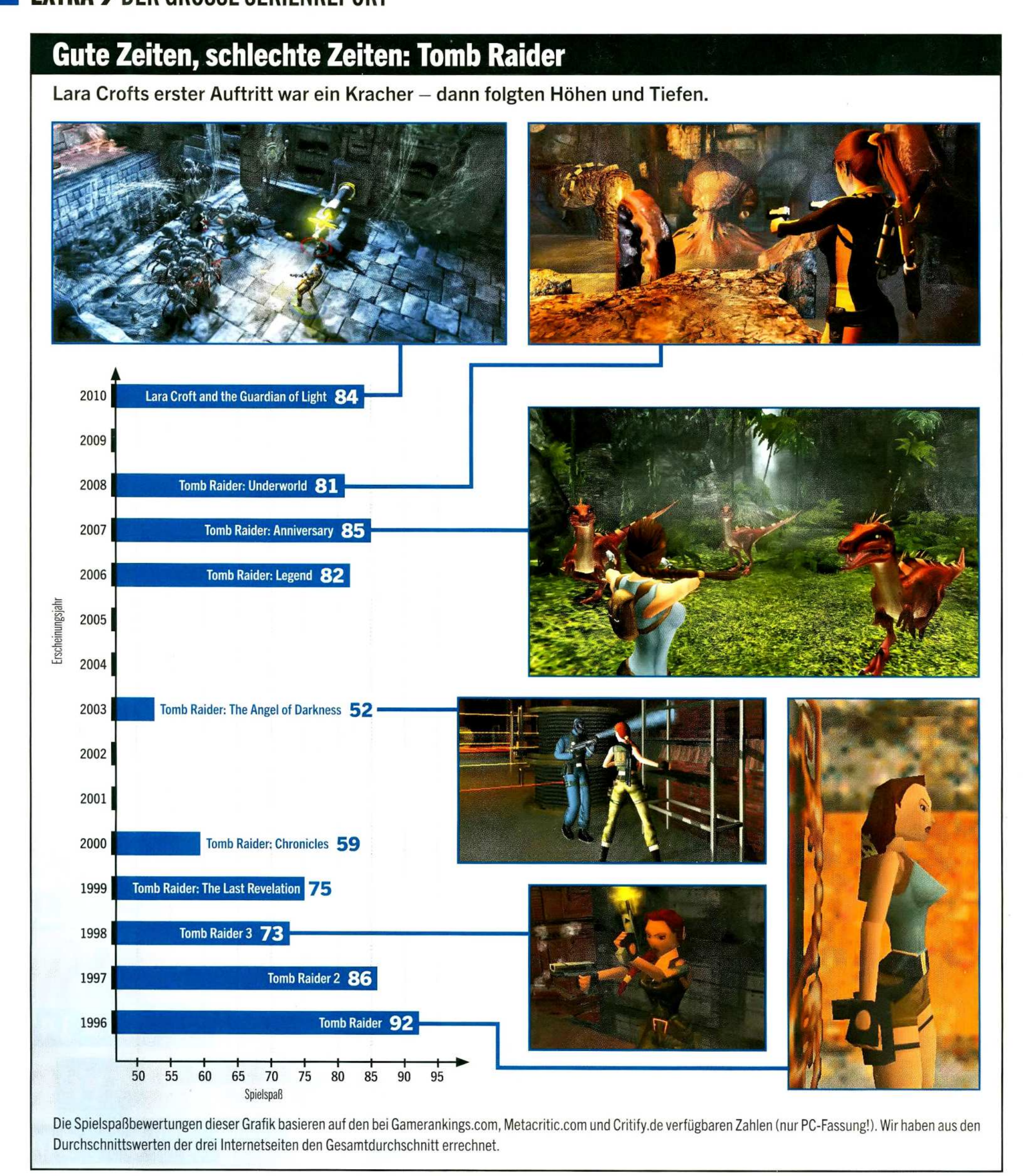
Die Masse sieht es auch bei der oft als **Moorhuhn**-Shooter gescholtenen Reihe der Marke **Call**

Serien-Top-20

Ranglisten sind enorm beliebt, weil sich so herrlich darüber streiten lässt. Unsere Top 20 der besten Serien basiert auf einer Leserwahl des **Guinnessbuchs der Rekorde** (Gamer's Edition 2010). Falls Sie das eine oder andere Meisterwerk vermissen, hier weitere interessante Platzierungen: **Die Sims** (Rang 23), **Tomb Raider** (24), **The Elder Scrolls** (29), **Need for Speed** (36), **Starcraft** (39), **Battlefield** (44), **Diablo** (45).



* Teil 3 dürfen wir zeigen, die Serie (indiziert) gibt's seit 2006.



Die Spielspaßbewertungen dieser Grafik basieren auf den bei Gamerankings.com, Metacritic.com und Critify.de verfügbaren Zahlen (nur PC-Fassung!). Wir haben aus den Durchschnittswerten der drei Internetseiten den Gesamtdurchschnitt errechnet.

of Duty anders als der gemeine Quengler. Herr Konsument bekommt in diesem Fall nämlich exakt das, was er schätzt, einen „abwechslungsreichen, bewegenden Actionfilm zum Mitmachen", wie es Johannes Ortner aus dem österreichischen Linz nennt. Ja ja, die Österreicher, alles Kriegstreiber, besonders die mit albernen Schnurrbärten!

Während Miesmacher ob der immer wieder zur Schau gestellten Dauerballerei müde abwinken, stellt für Johannes das aktuelle **Black Ops** sogar den bisherigen Höhepunkt der Serie dar.

„Das erste Sims mit dem Prinzip der virtuellen Seifenoper war damals revolutionär."
Simone Schreiber, Spielefan und Journalistin aus München

Doch es gibt noch andere Spiele, die gehasst und gleichzeitig wie blöde gekauft werden. Eine Kickersimulation, der das Stigma der Austauschbarkeit besonders anhaftet, ist **FIFA**. Michael Stöger aus München hängt seit 1994 an der virtuellen Nadel und gesteht: „Wenn wir ehrlich sind, erkennen natürlich nur Profis die klei-

„Wir hören uns an, was die Fans sagen“

Julien Laferrière, Produktionsleiter der **Assassin's Creed**-Reihe: Warum es Fluch und Segen zugleich ist, eine Spielereihe zu produzieren.

Es ist extrem ungewöhnlich, dass eine Serie von Titel zu Titel bessere Bewertungen erhält. Vielleicht weil die Erwartungen an Nachfolgern sehr hoch sind. Die (noch junge) **Assassin's Creed**-Reihe ist auf einem solchen Kurs: Teil 1 erhielt laut Gamerankings.com und Critify.de eine Durchschnittswertung von 81 %, der Nachfolger rund 85 %. **Brotherhood**, das Ende März für den PC erscheint, bewegt sich nach den bisherigen Konsolentests auf 90%-Niveau.

PC ACTION: Wie habt ihr euch von Spiel zu Spiel gesteigert und inwiefern spielte Kritik von außen eine Rolle?

JULIEN LAFERRIÈRE: Zum Entwicklungsbeginn von **Assassin's Creed 2** fingen wir gleichzeitig an, genau im Auge zu behalten, welche Verbesserungen möglich sind oder mit welchen Features wir die Spieler überraschen könnten. Darüber hinaus entstanden einige Prototypen. Ihr, also die Presse, fordertet für den zweiten Teil mehr Abwechslung, also schlugen wir diese Richtung ein. Wir hören uns auch an, was Fans über unsere Spiele sagen, haben Tests, Blogs und Foren nach Feedback durchforstet. **Assassin's Creed**-Anhänger sind übrigens die Besten! Wir waren immer wieder überrascht, mit welcher Begeisterung sie bei der Sache sind. Sie kennen Story und Features aus dem Effeff und packen immer wieder tolle Vorschläge aus. Nach Teil 2 war der Zuspruch riesig und die Spieler wünschten sich mehr von Ezio. Weil wir den Charakter und die Zeitepoche lieben, gingen wir **Brotherhood** an.

PC ACTION: Wird's nicht öde, immer wieder Titel im selben Universum zu machen?

JULIEN LAFERRIÈRE: Ich hoffe, man merkt es den Spielen an, dass wir Spaß an der Arbeit haben. Das Großartige an **Assassin's Creed** ist der Animus-Stuhl, der quasi Reisen in die Vergangenheit erlaubt. Diese Maschine eröffnet uns als Entwicklern die wunderbare Möglichkeit, uns ein bedeutungsvolles Stück Geschichte zu schnappen und ein abgefahrenes Spiel darüber zu machen. Wir hatten die Kreuzzüge, die italienische Renaissance – wer weiß schon, wo's als Nächstes hingeht? Die Möglichkeiten sind unendlich! Außerdem ist da die verflucht coole Rahmenhandlung im Jahr 2012: Jener Metaplot, eine Geschichte innerhalb einer Geschichte, verknüpft alle unsere Spiele und formt sie zu einem großen Ganzen.

PC ACTION: Ist es schwierig, innovative spielerische Elemente zu finden, ohne damit die Fans zu verstören?

JULIEN LAFERRIÈRE: Neue Features zu integrieren und dabei den Fokus behalten, was ein **Assassin's Creed** ausmacht, stellt tatsächlich eine Gratwanderung dar. Ich glaube, unsere Arbeit ist deshalb erfolgreich, weil unsere Gameplay-Stützpfeiler sehr stabil sind. Darauf lässt sich verhältnismäßig leicht aufbauen.

PC ACTION: Welches sind die wichtigsten Verbesserungen für Brotherhood?

JULIEN LAFERRIÈRE: Da gibt's 'ne Menge! Der Spieler kann Geschäfte ausbauen, wir haben ein neues Kampfsystem integriert, Gegner arbeiten dank der verbesserten künstlichen Intelligenz zusammen, es gibt Levelbosse und schwere Waffen, sodass die Kämpfe insgesamt stärkeren Tiefgang erhalten und mehr taktische Finesse erfordern. Waffen können auch kombiniert werden – ich liebe es beispielsweise, das Gewehr zu nutzen, um einen Feind in der Ferne auszuknipsen, nachdem ich einen anderen kurz zuvor mit dem Schwert aufgespießt habe. Außerdem könnt ihr Assassinen der Bruderschaft anheuern, die an eurer Seite kämpfen. Das Pferd ist ein weiterer Fortschritt. Es erlaubt ganz neue Manöver und natürlich kann man sich damit schneller durch die Stadt bewegen. Rom ist dreimal so groß wie Venedig und besteht aus vier riesigen, abwechslungsreichen Vierteln.

PC ACTION: Dürfen sich PC-Besitzer über Verbesserungen im Vergleich zur Konsolenfassung freuen?

JULIEN LAFERRIÈRE: Es gibt einige zusätzliche Grafikeffekte, beispielsweise Screen Space Ambient Occlusion* und einen verbesserten Level-of-Detail-Übergang**. Ferner erhöht ein neuer Schatten-Algorithmus die Qualität der Optik.





Julien Laferrière, Produktionsleiter **Assassin's Creed: Brotherhood**.

* SSAO ist ein Render-Algorithmus, der aufwendige Grafiken in Computerspielen vorberechnet, damit sie flüssiger laufen.

** LOD heißt „Detailstufen“. Entwickler versuchen, den Übergang zwischen detailliertem Nah- und grobem Fernbereich möglichst sanft zu gestalten, damit Objekte nicht schlagartig aufploppen.

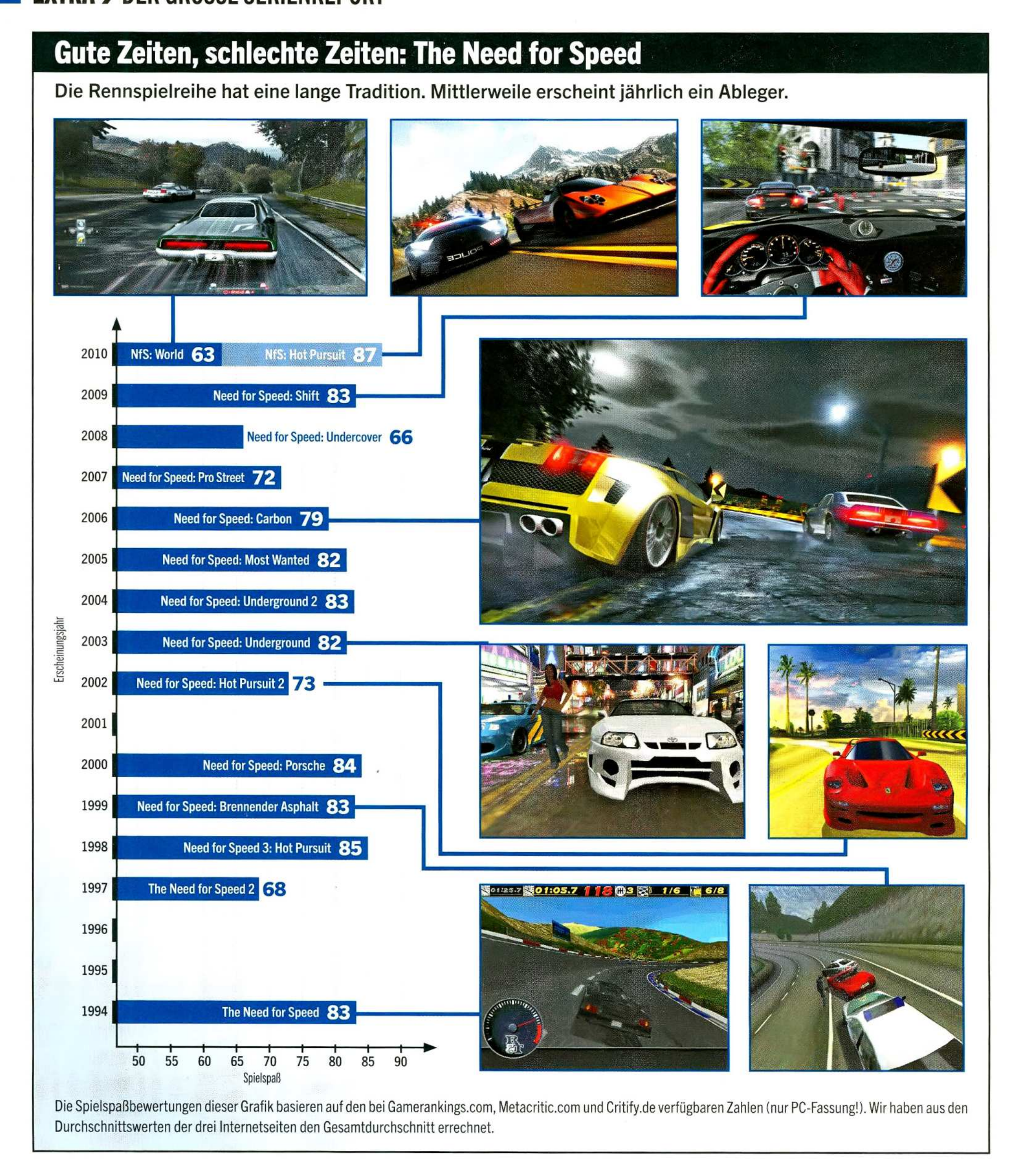
nen Unterschiede zur jeweiligen Vorversion. Dennoch schlage ich jedes Jahr zu. Nicht unbedingt beim Verkaufsstart, aber meist zur ersten Preissenkung.“ Warum? Weil ihn die ständigen Verbesserungen in der Ballphysik und das umfangreiche Lizenzpaket reizen. Spieler können so genügsam sein, Wahnsinn! Einen weiteren Hinweis darauf, dass es immer einen nölenden Mob gibt, liefert die **Diablo**-Reihe, in deren Rahmen bislang nur sehr gute Spiele und Add-ons erschienen. Trotzdem gibt es immer wieder vereinzelt Buhrufe von Spielern zu hören. Was die einen als anspruchslose, wilde Klickerei förmlich verachten, stellt für Pascal Ettinger aus Bleiburg in Österreich Spielfluss in Perfektion dar. Kaum ein anderer Titel weckt derart die Sucht, Waffen und Ausrüstung zu horten. Im Fall von Pascal artet das gar in einem ständigen Sammelwettstreit mit Kumpels aus, „wer wo welches Equipment ergattert“. Die Ansprüche des 18-Jährigen an das voraussichtlich 2012 erscheinende **Diablo 3** scheinen indes nicht groß – wie Teil 2 soll es werden, mit ein bisschen mehr Story bei den Quests. Innovation? Zweitrangig.

Auf Kritik hören!

„Gute Spiele brauchen Zeit und lassen sich nicht im Jahrestakt

Gute Zeiten, schlechte Zeiten: The Need for Speed

Die Rennspielreihe hat eine lange Tradition. Mittlerweile erscheint jährlich ein Ableger.



Die Spielspaßbewertungen dieser Grafik basieren auf den bei Gamerankings.com, Metacritic.com und Critify.de verfügbaren Zahlen (nur PC-Fassung!). Wir haben aus den Durchschnittswerten der drei Internetseiten den Gesamtdurchschnitt errechnet.

veröffentlichen, so wie **FIFA**“, vertritt Sascha Morlok klare Ansichten. Gute Spiele, das sind für ihn die aus der **Shock**-Reihe. Wer gerade irritiert die Stirn runzelt: Die haben wir nicht etwa gerade erfunden, es gibt sie tatsächlich. Gemeint sind die beiden **System Shock**- und, als geistige Nachfolger, die **Bioshock**-Titel. Entwickler sollten nach Ansicht des Hamburgers für Nachfolger auf kritische Stimmen von außen hören. Er warnt aber gleichzeitig davor, sich nur wegen eines Trends ins Konzept pfuschen zu lassen. „Ein Spiel wird nicht zwingend besser, weil es jetzt auch eine Bewegungssteuerung unterstützt, die gleichen Explosionen wie ein **Call of Duty** vorweist oder Downloadcontent erscheint.“ Sascha, das hört man zwischen den Sätzen heraus, hat ein bisschen Angst, dass **Bioshock** in Zukunft seine Einzigartigkeit verliert, weil es auf Massenmarkt

> **„Bei radikalen Umbrüchen in Serien wird's immer Reibungsverluste geben.“**
> Sascha Morlok, Spielefan aus Hamburg



Sportspiele erscheinen oft im Jahresrhythmus, große Neuerungen sind selten. Trotzdem verkauft sich zumindest **FIFA** wie geschnitten Brot.

Der Ruf der **Gothic**-Serie hat wegen der Programmfehler im dritten Teil und aufgrund des spielerisch lauen **Arcania** (Bild) zuletzt stark gelitten.

getrimmt werden könnte. Denn zumindest der erste Teil fühlte sich erfrischend anders an als jedes andere Spiel. Verantwortlich dafür waren die hohe Storydichte und -tiefe mit raffinierten Wendepunkten und Kniffen fast auf schriftstellerischem Niveau, was eine albtraumhafte Welt generierte, eine düstere Dystopie. Weniger intellektuell veranlagten PC ACTION-Lesern, also allen bis auf drei, sei kurz erläutert, was der 23-Jährige meint: In **Bioshock** lebste voll im erfundenen Getto voller Missgeburten, Alda, hast am Anfang null Plan, was der Scheiß soll, und kriegst voll phat den Thrill, langsam auszuchecken, was abgeht.

„EA-Sports-Spiele sind Geldmacherei – für mich bieten sie zu wenige Innovationen."

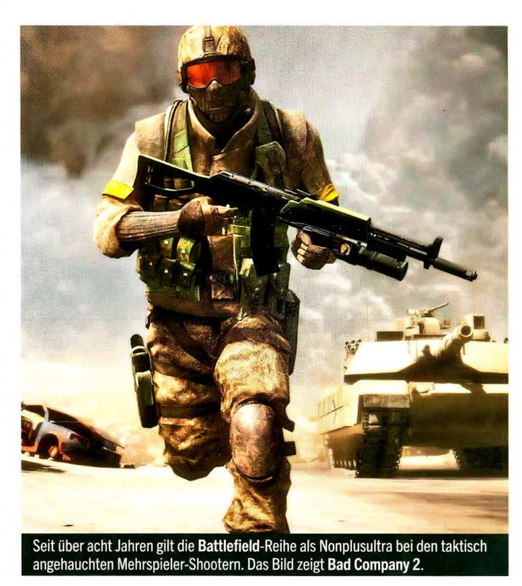
Michael Nalazek, Spielefan aus Bochum

Helden mit Tiefgang

Manchmal rührt die Faszination für eine bestimmte Spielereihe aus dem Szenario, so viel wissen wir bereits. Was kann eine solche Vorliebe noch wecken? In etlichen Fällen populäre Charaktere, die wie in TV-Serien über längere Zeit aufgebaut werden und dadurch keine eindimensionalen Figuren bleiben. „Bei **Half-Life 2** wollte ich nach der ersten Episode unbedingt wissen, was mit Gordon und Alyx passiert", erinnert sich Benjamin Spang. Schon Teil 1 habe mit einem genialen Anfang geglänzt, der Filmatmosphäre aufkommen ließ. Auch der 26-jährige Level-Designer, der nahe Saarbrücken lebt, fürchtet sich beinahe vor dem Unbekannten. „Ich wünsche mir für Episode 3 Abwechslung, aus den älteren Teilen lieb gewonnene Charaktere und Überraschungen bei der Story. Das ist besser, als auf einmal mit zig Neuerungen zu kommen und dadurch die Seele der Serie zu verletzen." Benjamin Heruth aus Kiel sieht es ähnlich wie sein Vornamensvetter und hat sich bei den Fantasy-Titeln der Firma Bioware (u. a. **Dragon Age**) förmlich in die Figuren, deren Geschichte und die daraus resultierende Atmosphäre verliebt. Besonders gilt das für **Baldur's Gate**. „Eine derartige Handlungsfreiheit, Rollenspielmechanik und ausgetüftelte Story, die zudem grafisch hübsch verpackt war und äußerst hohen Wiederspielwert bot, gab es bis dahin noch nicht", schwärmt der 26-jährige Bürokaufmann. „Es passte einfach alles perfekt zusammen, wie die filigranen Zahnräder einer Uhr." Auffällig ist, dass umfangreiche Spiele mit einem Alleinstellungsmerkmal besonders oft als Lieblingstitel genannt werden. Dazu gehört **Grand Thef Auto**, das Steckenpferd von Patrick Philipiak aus Hamburg. Hier drängen sich enorme Handlungsfreiheit und exorbitante Spielzeit in den Vordergrund. „Bis man alles entdeckt und gemacht hat, können selbst bei täglich fünf Stunden Daddeln locker drei Monate vergehen." Außerdem macht Patrick klar, wie wichtig magische Momente für ein Spiel sind, damit es dauerhaft Fans bindet: Man vergisst solche Augenblicke nie, ähnlich dem ersten Kuss. Wobei die Erinnerung des Hamburgers, wie er sich in das Gangster-Epos verknallte, weniger mit Romantik als mit einem Fleischwolf zu tun hat. Im ersten **GTA** galt es unter anderem, übellaunige Gesellen in einem Bus zu einer Fabrik zu karren, wo sie im Wortsinn verwurstet wurden. Klar, derlei krasse Satire kann sich schon mal ins Gehirn fräsen. Was der leidenschaftliche Spieler außer dem bewährten Flair von einem neuen Teil der Serie erwartet? „In **GTA 4** ist die automatische Kameraführung am PC einfach Müll. Wenn das beim nächsten Teil anders ist, bin ich schon zufrieden." Da war sie wieder, die „Ich pfeif' auf Innovationen"-Mentalität.

Schwer in der Krise

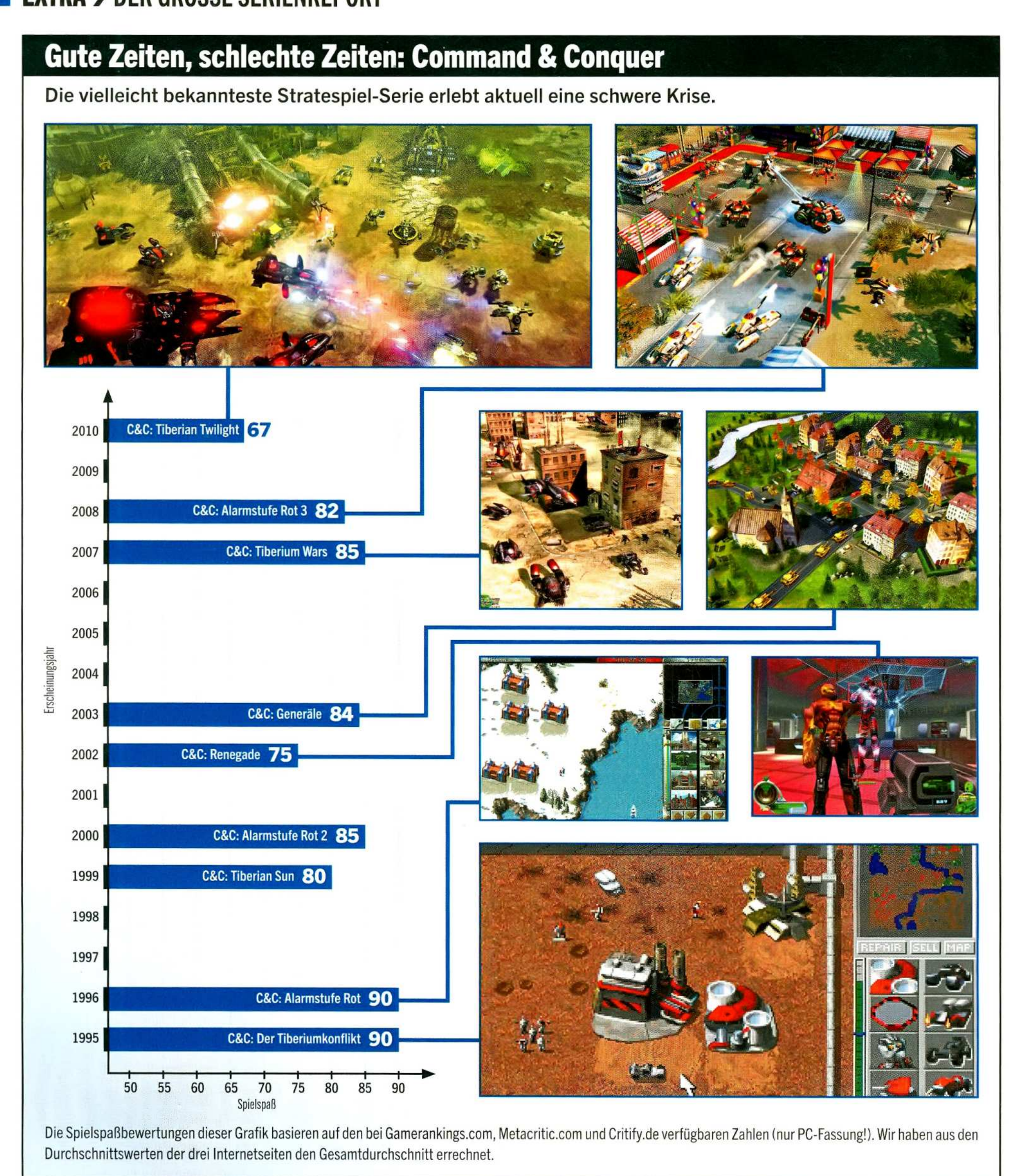
„Schuster, bleib bei deinen Leisten!", bemüht indes der **Command & Conquer**-Fan Michael Nalazek eine Redewendung, wenn er an den 2002 erschienenen Ableger **Renegade** denkt. „Die Idee, ein Echtzeit-Strategiespiel als Ego-Shooter zu portieren, war zwar witzig, hat aber längst nicht so viel Spaß gemacht wie erhofft", blickt der Bochumer kritisch zurück. In der Tat gilt der Titel als zweitschwächster Serienableger. Die schlimmste Krise erlebt **C&C** allerdings momentan, nachdem das im März er-



Seit über acht Jahren gilt die **Battlefield**-Reihe als Nonplusultra bei den taktisch angehauchten Mehrspieler-Shootern. Das Bild zeigt **Bad Company 2**.

Gute Zeiten, schlechte Zeiten: Command & Conquer

Die vielleicht bekannteste Stratespiel-Serie erlebt aktuell eine schwere Krise.



Die Spielspaßbewertungen dieser Grafik basieren auf den bei Gamerankings.com, Metacritic.com und Critify.de verfügbaren Zahlen (nur PC-Fassung!). Wir haben aus den Durchschnittswerten der drei Internetseiten den Gesamtdurchschnitt errechnet.

schienene **Tiberian Twilight** trotz Bösewicht-Ikone Kane weltweit durchschnittlich nur 67 von 100 Wertungspunkten erhalten hat. Auch das deutet darauf hin, dass Neues in Serien nicht unbedingt gern gesehen ist. Die Entwickler verzichteten erstmals auf den klassischen Basenbau. Schlechte Idee? Ganz schlechte Idee! Als Musterbeispiel für Serien, die bislang ausschließlich sehr gute bis herausragende Spiele hervorgebracht hat, darf **Civilization** gelten. Nach rund zwei Jahrzehnten hat der PC-Markt fünf Folgen gesehen. „**Civ** ist einzigartig. **Civ** hat keine Konkurrenz. **Civ** spielt in seiner eigenen Liga", ist Strategiefan Baran Friedrich Fundermann völlig aus dem Häuschen. Der Kölner hebt positiv hervor, dass die Schöpfung von Designerlegende Sid Meier sich stets nur in Details verbessert, und wird dabei beinahe poetisch: „Das Spiel erhält einen Feinschliff, der aus jeder Facette seines Ichs heraus schreit, es sei was Besonderes und dennoch Gewohntes." Alles klar, Goethe!

Ich will die Scheidung!

Die meisten Serien haben schon mal geschwächelt, wenn sie über Jahre hinweg erschienen sind. **Gothic**-Anhänger Tobias Herrmann aus dem thüringischen Heiligenstadt kündigte seinem Liebling aus deutschen Landen wegen der „Bugs und immer gleichen Sammel- und Töte-Aufträge" in Teil 3


Die **Call of Duty**-Reihe (im Bild eine Szene aus **Black Ops**) fesselt ihre Fans vor allem durch die bombastische Inszenierung im Stil eines Popcorn-Kinofilms.

sogar die Freundschaft. Vielleicht erwies sich das als weise, denn die kürzlich erschienene, von anderen Entwicklern produzierte Nummer 4 namens **Arcania** ist spielerisch umstritten und nur in Sachen Wertungsspektrum außergewöhnlich. Das lag, nur zur Info, zwischen katastrophalen 40 und schmeichelhaften 80 Punkten. Was dem 20-jährigen Exfan bleibt, ist das bereits erwähnte Phänomen des unvergesslichen magischen Moments, den er 2001 im ersten Teil erlebte. „Als ich bei vollen grafischen Details auf einem Berg stand und in der Ferne das Alte Lager sah, war ich hin und weg." Im Fall von **Need for Speed** entpuppte sich der Ableger **Underground** als Super-GAU. Seither hat Serienfan Steffen Grziwa, der dem 2008 erschienenen Spiel eine „miserable Technik, eine stümperhafte KI, eine absolut lächerliche Story und vor allem oberflächliche Tuning-Optionen" attestiert, auf seine Lieblingsmarke verzichtet. Der Leipziger trauert vor allem dem ersten **Hot Pursuit** von anno 1998 nach – den Polizeiverfolgungsjagden und Splitscreen-Duellen mit seinen Brüdern, die bei den **Underground**-Teilen plötzlich durch Abwesenheit glänzten. Die Verfolgungsjagden und der Splitscreenmodus wohlgemerkt, nicht die Brüder. „Mir ist bei Fortsetzungen wichtig, dass man altbewährte Features nicht einfach rausnimmt", betont der 21-Jährige wie viele andere Spieler.

> „Das Wichtigste an Spielereihen ist, die alteingesessene Klientel zu befriedigen."
> Tobias Herrmann, Spielefan aus Heiligenstadt

Liebende verzeihen

Ehe ein falscher Eindruck entsteht: **Gothic**-Tobias und **Need for Speed**-Steffen sind Ausnahmen, was die konsequente Abstrafung von Schwächephasen angeht. In der Regel bringt ein einzelnes, qualitativ schlechteres Spiel einen Fan keineswegs davon ab, der Serie weiter zu frönen. Das haben fast alle Befragten bestätigt, auch Christian Mauerhofer: „Mit **Fallout Tactics** hat es Interplay ja fast schon mal geschafft, die Reihe ins Abseits zu befördern", meint er. Der junge Österreicher, ebenfalls ein Linzer, liebt hauptsächlich das postapokalyptische Szenario abseits des gängigen, für ihn schnarchigen Drachen-, Magier- und Ork-Klischees, den Humor und die Tatsache, dass sich Entscheidungen in der Welt bemerkbar machen. Weil er solche Auswirkungen innerhalb eines MMORPGs für schwer umsetzbar hält, ist der 26-Jährige hinsichtlich des für 2012 angekündigten **Fallout Online** eher skeptisch. Doch wie bereits erwähnt, selbst falls dieses Projekt in die Hose geht, bedeutet das wohl nicht das Aus für die Marke. Viele Liebende verzeihen nämlich – das ist in Sachen Spiele nicht viel anders als bei zwischenmenschlichen Beziehungen. Womit sich der Kreis schließt.

Fortsetzung folgt!

Serienfans bekommen auch künftig reichlich Nachschub. In dieser Liste finden Sie die wichtigsten bereits angekündigten Fortsetzungen bekannter Spiele. Titel, deren Erscheinen auf reiner Spekulation beruhen, haben wir uns gespart.

Spiel	Genre	Voraussichtlicher Termin
Age of Empires Online	Echtzeit-Strategie	2011
Arcania: Fall of Setarrif (Add-on)	Rollenspiel	Unbekannt
Assassin's Creed: Brotherhood	Action	31. März 2011
Batman 2: Arkham City	Action	Herbst 2011
Battlefield 3	Mehrspieler-Shooter	Unbekannt
Battlefield Play4Free	Mehrspieler-Shooter	1. Quartal 2011
Black Mirror 3	Adventure	4. Februar 2011
Bioshock: Infinite	Action	2012
Company of Heroes Online	Echtzeit-Strategie	1. Quartal 2011
Crysis 2	Ego-Shooter	25. März 2011
Das Schwarze Auge: Demonicon	Rollenspiel	2012
Dead Space 2	Action	28. Januar 2011
Der Herr der Ringe: Der Krieg im Norden	Action-Rollenspiel	2011
Deus Ex 3: Human Revolution	Action-Rollenspiel	April 2011
Diablo 3	Action-Rollenspiel	2012
Die Sims 3: Mittelalter (Add-on)	Simulation	1. Quartal 2011
Dirt 3	Rennspiel	2. Quartal 2011
Doom 4	Ego-Shooter	Unbekannt
Dragon Age 2	Rollenspiel	10. März 2011
Driver: San Francisco	Rennspiel	31. Dezember 2011
Duke Nukem Forever	Ego-Shooter	1. Februar 2011
Dungeon Siege 3	Action-Rollenspiel	2011
Fable 3	Rollenspiel	28. Februar 2011
Fallout Online	Rollenspiele	2012
F.E.A.R. 3	Ego-Shooter	25. März 2011
FIFA Online	Sportspiel	2011
Ghost Recon: Future Soldier	Taktik-Shooter	1. Quartal 2011
Guild Wars 2	Online-Rollenspiel	2011
Hitman 5	Action	Unbekannt
Mass Effect 3	Action-Rollenspiel	Dezember 2011
Max Payne 3	Action	2011
Might and Magic: Heroes 6	Runden-Strategie	1. Quartal 2011
Need for Speed: Shift 2 Unleashed	Rennspiel	Frühjahr 2011
Operation Flashpoint: Red River	Taktik-Shooter	2. Quartal 2011
Portal 2	Denkspiel	22. April 2011
Red Faction: Armageddon	Ego-Shooter	31. Mai 2011
Risen 2	Rollenspiel	Unbekannt
Shogun 2: Total War	Echtzeit-Strategie	15. März 2011
Star Wars: The Old Republic	Online-Rollenspiel	2011
Starcraft 2: Heart of the Swarm (Add-on)	Echtzeit-Strategie	2012
Stronghold 3	Aufbau-Strategie	April 2011
Syndicate	Unbekannt	Unbekannt
Test Drive Unlimited 2	Rennspiel	11. Februar 2011
The Elder Scrolls 5: Skyrim	Rollenspiel	11. November 2011
The Witcher 2: Assassins of Kings	Rollenspiel	17. Mai 2011
Thief 4	Action	2011
Tomb Raider	Action	Unbekannt
Warhammer 40,000: Dark Millennium	Online-Rollenspiel	2011
Warhammer 40,000: Space Marine	Action-Rollenspiel	Sommer 2011
XCOM	Action	2011
You don't know Jack	Quizspiel	2011

MODS & MAPS

Wir präsentieren die coolsten Erweiterungen zu Ihren Lieblingsspielen.



Die meisten Modifikationen für die Spiele der **STALKER**-Serie, wie hier **CoP Remix**, nehmen große Veränderungen am Spielsystem vor oder fügen neue Grafikeffekte ein.

STALKER: Call of Pripyat

Aufrüstungsabkommen



MOD Mehr Ausrüstung, verbesserte KI und viele weitere Dinge erwarten Sie hier.

Neue Rüstungen kann man in einem Computerspiel, in dem viel geballert wird, immer gebrauchen. Diesen unausgesprochenen Wunsch erfüllt Ihnen Modder Jason Choy mit seiner **STALKER: Call of Pripyat**-Modifikation **CoP Remix**. Satte 14 neue Körperrüstungen stellt Ihnen die Mod zur Verfügung, mit denen Sie Ihre Suche nach den abgestürzten Helikoptern in der „Zone" beginnen können. Generell wurden jedoch alle Rüstungen im Spiel überarbeitet und mit neuen Statistiken versehen, die den Realismusgrad erhöhen sollen.

Das fordert ganz schön!

Wenn Sie in der Zone auf Mutanten streffen, fällt Ihnen sicher auf, dass diese nicht mehr ganz so dumm reagieren. Dadurch werden die Kämpfe zu einer größeren Herausforderung und Sie sind sicher froh über die vielen neuen Rüstungen. Auch die runderneuerten Waffen machen das Spiel realistischer. Der Modder orientierte sich dabei an real existierenden Waffen und fügte darüber hinaus gleich eine Reihe neuer Schießprügel ein. Dies lässt die Kämpfe des Spiels ebenfalls in einem neuen, fordernden Licht erstrahlen. Zudem finden Sie viele weitere kleine Änderungen wie korrigierte Fehler bei den Sounds und noch mehr in dieser Mod, die **STALKER: Call of Pripyat** bereichert.

Andreas Bertits

CoP Remix

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	STALKER: Call of Pripyat
WEBSITE	www.moddb.com/mods/boredgunner
WERTUNG	Sehr gut



Einem Burer in der Dunkelheit zu begegnen, kann erschreckend sein. Vor allem weil die Kreaturen mit der Mod **CoP Remix** mehr Lebenspunkte besitzen.



Die Pseudogiants und die Chimera sind dank der Mod noch mächtiger und deutlich schneller, was sie zu gefährlicheren Gegnern macht.


Auch ohne eine durchgehende Story gibt es in der Modifikation **PreSky** jede Menge zu tun und viele Kämpfe auszutragen.

STALKER: Clear Sky

Alles klar?!



MOD Mit der Mod **PreSky** erleben Sie, was vor dem Hauptspiel **Clear Sky** vorgefallen ist.

Viele Vorgeschichten haben einen merkwürdigen Beigeschmack. Bei **Star Wars** etwa kamen die sogenannten „Prequels" bei den Fans nicht besonders gut an. Generell kann eine nach der Hauptstory erzählte Vorgeschichte vieles, das man sich in der Fantasie ausgemalt hat, ruinieren. Ein ähnlicher Gedanke muss auch Modder Alexander Bunn gekommen sein, denn für seinen Prolog zu **STALKER: Clear Sky** ließ er sich etwas ganz Besonderes einfallen.

Erzähl keine Geschichten!

In **PreSky** gibt es keine durchgehende Story. Wer nun glaubt, der Modder würde es sich damit viel zu leicht machen, hat nur bedingt recht. Dieser Schachzug entbehrt nämlich nicht einer gewissen Genialität. Denn obwohl das Geschehen zeitlich vor dem Hauptspiel angesiedelt ist, haben Ihre Handlungen keinen Einfluss auf die weitere Geschichte und sie ruinieren Ihnen nicht die Zusammenhänge, die Sie sich vielleicht beim Spielen von **STALKER: Clear Sky** ausgemalt haben. Dies heißt jedoch nicht, dass Sie nur däumchendrehend herumhocken. Auch in **PreSky** haben Sie Missionen zu erledigen, spannende Kämpfe zu meistern und ein großes Gebiet zu erkunden. Viele Aufträge lassen sich auch wiederholen, sodass Sie immer etwas zu tun haben.

Intelligenzbestien

Übrigens durchwandern Sie auch neue Orte und bestaunen die überarbeitete künstliche Intelligenz, in **STALKER** „Alife" genannt. So beobachten Sie beispielsweise andere Stalker dabei, wie sie Müll durchstöbern, oder Sie treffen auf Mutanten, die ein völlig anderes Verhalten an den Tag legen, als Sie das aus dem ungemoddeten Hauptspiel gewöhnt sind. **PreSky** bietet vor allem eines: Freiheit. Wer also gerne ungebunden und ohne Hauptquest Abenteuer in einer offenen Welt erleben möchte, sollte die Mod unbedingt ausprobieren. *Andreas Bertits*

PreSky

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Mittel
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	STALKER: Clear Sky
WEBSITE	moddb.com/mods/stalker-presky
WERTUNG	Sehr gut



In den weitläufigen Gebieten begegnen Ihnen immer wieder grausige Mutanten, gegen die Sie sich zur Wehr setzen müssen.

Fragestunde



F.A.Q. Alles, was Sie über diese Mod-Seiten wissen müssen …

Was sind Mods? Wo bekomme ich sie her? Wie installiere ich das Zeug? Antworten auf diese und weitere wichtige Fragen zum Thema finden Sie unter www.pcaction.de/mods.

Hast du sie nicht alle?

Täglich erreichen uns E-Mails der Art: „Warum habt ihr die Mod XY nicht auf der DVD? Die ist doch so geil …!" Oftmals teilen wir Ihre Begeisterung, doch wir können nicht einfach so Mods auf die DVD nehmen, ohne die rechtlichen Rahmenbedingungen abzuklopfen und einzuhalten. Dazu gehören Einverständniserklärungen vom Autor und die Prüfung auf mögliche Urheberrechtsverletzungen, etwa durch Musikstücke oder eingetragene Warenzeichen wie Coca-Cola oder Star Wars. Ach ja – und manchmal kommt es eben auch vor, dass trotz intensiver Bemühungen eine Datei erst nach DVD-Redaktionsschluss bei uns eintrudelt. Bitte haben Sie Verständnis dafür, wenn Sie nicht alle Dateien auf der DVD finden, die Sie gern hätten.

Was willst du?

Sie kennen eine brillante Mod? Besonders gelungene Karten? Oder haben Sie gar selbst die beste Kampagne aller Zeiten für das Spiel XY gebastelt? Verraten Sie's uns! Schließlich wollen wir jeden Monat die beste Zusatzsoftware für Ihre Lieblingsspiele vorstellen. Sachdienliche Hinweise bitte an marc.brehme@pcaction.de.

Die Legende lebt!

 Diese Datei befindet sich auf der DVD.

 Diese Datei müssen Sie herunterladen.

 Der Award für die besten Mods des Monats.



Durch die Änderungen am Balancing des Spiels und der künstlichen Intelligenz der Gegner sind die Kämpfe nun eine größere Herausforderung.

STALKER: Clear Sky

Der Himmel auf Erden



MOD Die Mod **Clear Sky Complete** macht aus **STALKER: Clear Sky** ein völlig neues Spielerlebnis mit verbesserter Grafik, verändertem Balancing und vielen neuen Spielelementen.

STALKER: Clear Sky ist eine Herausforderung. Doch damit gab sich Modder Pavel Dolgov nicht zufrieden. Zusammen mit anderen Mod-Entwicklern macht er sich daran, das Endzeit-Actionspiel komplett zu überarbeiten. Dabei stellen die neuen, detaillierten Texturen für Waffen, Umgebungen, Mutanten, Menschen und Vehikel nur den Anfang dar. Eine Wanderung durch die Wildnis mutet nun dank der neuen Vegetation wie ein Spaziergang im Sommer an – abgesehen von den umherstreunenden Monstern. Hinzu kommt ein spezielles Sound-Thema pro Zone, das sich auch je nach Tageszeit anders anhört. Darunter befinden sich etwa neue Geräusche für Kreaturen und Waffen. Dazu gehört natürlich auch eigens für die Mod erstellte, neue Musik, welche die beklemmende Atmosphäre des Spiels zusätzlich unterstreicht.

Änderungsschneiderei

Was wäre eine Mod ohne Veränderungen am Spielsystem und dem Balancing selbst? Daher fügte Pavel Dolgov mit seinem Team Änderungen etwa am Heilsystem, der Verfügbarkeit von Munition und Sprengstoff sowie der Funktion einiger Waffen ein. Auch ist es jetzt möglich, mit Nichtspieler-Charakteren Waffen und Munition zu handeln, und Banditen weisen ein anderes Verhalten auf als gewohnt. Wenn Sie gerne unter freiem Himmel schlafen, freuen Sie sich sicher über den Schlafsack, den die Modder eingebaut haben. Damit ist es möglich, sich überall auszuruhen, wenn Ihnen nicht gerade ein Mutant im Nacken sitzt. Über die Taste F1 öffnet sich ein neues Menü, über das Sie verschiedene Einstellungen im Spiel, etwa die Benutzung von Fahrzeugen oder Kontrolle über das Wetter, vornehmen können.

Mach gutes Wetter

Apropos Wetter: Dieses wurde von den Moddern ebenfalls komplett überarbeitet und wird Sie mit spektakulären neuen und verbesserten Effekten beispielsweise für Blitze zum Staunen bringen. Hinzu kommen wunderschöne Sonnenauf- und -untergänge, ein verbesserter Himmel und weitere optische Änderungen, welche die Wanderung durch die virtuelle Landschaft zu einem wahren Augenschmaus machen. Zusätzlich finden Sie viele weitere Änderungen wie Bugfixes und ein überarbeitetes Interface in dieser Mod. *Andreas Bertits*

Clear Sky Complete

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	STALKER: Clear Sky
WEBSITE	moddb.com/mods/clear-sky-complete
WERTUNG	Sehr gut



Die neuen Sonnenuntergänge schaffen eine fantastische Atmosphäre! Achten Sie aber trotzdem auch auf angreifende Monster!



Die Mod bringt neue, schärfere Texturen auch für die Nichtspieler-Charaktere. Das wertet die Grafik von **STALKER: Clear Sky** deutlich auf.

STALKER: Call of Pripyat

Das ist doch alles bloß Taktik!




MOD Noch spannendere Kämpfe mit einer Prise Taktik verspricht die Mod **RCOM**.

Mit der Modifikation **RCOM** (**Realistic Combat Overhaul**), für **STALKER: Call of Pripyat** erleben Sie die Kämpfe im Actionspiel in neuer und nervenzerfetzender Form. Das **RCOM**-Team überarbeite so gut wie jeden Aspekt des Kampfsystems und bringt auch eine ordentliche Portion Taktik ins Spiel. Zudem wurde die künstliche Intelligenz der Gegner verbessert, wodurch diese strategischer und cleverer reagieren. Dies macht die Kämpfe selbst für Profis zu einer echten Herausforderung.

Zu den Waffen!

In diesem Zusammenhang ist auch erwähnenswert, dass das Mod-Team den Schaden der Waffen überarbeitet hat. Gehen Sie daher nicht davon aus, Gegner wie bisher besiegen zu können. Probieren Sie am besten vorher aus, welche Waffe mit der **RCOM**-Mod welchen Schaden verursacht, um keine unliebsamen Überraschungen zu erleben. Mit Repair-Kits können Sie jetzt auch Waffen in kleinen Schritten reparieren, ohne extra einen Mechaniker aufsuchen zu müssen. Dies hat entscheidende Vorteile und erspart Ihnen oft lange Laufwege. Zudem enthält die Mod überarbeitete Inventare von Nicht-spieler-Charakteren und neue Anomalien und Artefakte sowie weitere kleine Änderungen.

Andreas Bertits

RCOM

MODUS	Einzelspieler
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	STALKER: Call of Prip.
WEBSITE	www.moddb.com/mods/rcom-realistic-combat-overhaul-mod
WERTUNG	Sehr gut



Die Gegner in **STALKER: Call of Pripyat** agieren mit der Modifikation **RCOM** wesentlich cleverer als im unveränderten Hauptspiel.



Durch die veränderten Waffenstatistiken laufen die anspruchsvollen Kämpfe im gemoddeten Spiel spürbar anders ab.

STALKER: Shadow of Chernobyl

Erstrahl in neuem Glanz!

MOD Die Mod **L.U.R.K.** verbessert den ersten Teil der **STALKER**-Reihe.



Das dynamische Wettersystem von **L.U.R.K.** sorgt in **STALKER: Shadow of Chernobyl** für einen gehörigen Schub in Sachen Atmosphäre.

Zu viele Neuerungen können zur Verschlimmbesserung führen. Dies möchte Holden McClure mit der Mod **L.U.R.K.** für **STALKER: Shadow of Chernobyl** vermeiden. Da er mit der Story und der Welt des Spiels zufrieden war, konzentrierte er sich darauf, bestimmte Dinge, etwa die Grafik, zu verbessern. Mit der Mod sorgen dynamische Wettereffekte für eine dichtere Atmosphäre. Sie spüren den Regen nun regelrecht herunterprasseln. HDR-Effekte in Kombination mit detaillierteren Texturen bringen optischen Genuss in den Gebieten unter Tage sowie in Verbindung mit den Wettereffekten auch atemberaubende Szenen unter freiem Himmel.

Darf's ein bisschen mehr sein?

Doch **L.U.R.K.** bietet noch mehr: Mehr als 80 Waffen fügte Holden McClure mit seinem Team in das Spiel ein. Bereits vorhandene Schießeisen wurden optisch überarbeitet. Auch an den Animationen wurde kräftig gefeilt, sodass es nun realitätsnäher aussieht, wenn Sie eine Pistole ziehen oder zielen. Natürlich ließ es sich der Modder auch nicht nehmen, das Verhalten der Wummen komplett zu überarbeiten, und bezog hier ein Ballistiksystem ein, das die Kugeln wie in echt durch die Gegend fliegen lassen soll. **L.U.R.K.** bietet so viel, dass Sie lange brauchen werden, bis Sie alle Änderungen zu Gesicht bekommen. *Andreas Bertits*

L.U.R.K.

MODUS	–
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	STALKER: Shadow of Chern.
WEBSITE	www.moddb.com/mods/lurk
WERTUNG	Sehr gut

STALKER: Shadow of Chernobyl

East Side Story



MOD Durchstreifen Sie die Zone und suchen Sie nach Hinweisen auf die Organisation UHSF.

In der Rolle von Leutnant Priboi Slipchenko sollen Sie in der Mod **Priboi Story** in der Zone nach Hinweisen auf die Geheimorganisation UHSF suchen und einige Dokumente aufspüren. Nein, wir meinen mit der „Zone" nicht die DDR, sondern das verstrahlte Gebiet rund um das russische Tschernobyl. Damit Sie nicht die ganze Gegend per pedes abgrasen müssen, steigen Sie nun auch in Autos und heizen damit herum. Allerdings fegen sporadisch sogenannte Blowouts über die Landschaft. Bei diesen Strahlenstürmen müssen Sie schnell Schutz in angezeigten Verstecken suchen, sonst sehen Sie sich die Radieschen nur noch von unten an. Das tun Sie auch, wenn Sie einer der vielen herumlungernden Zombies erwischt, die Ihnen ans Leder wollen. Die Zone ist also wie eine IKEA-Filiale am Samstag: ein gefährlicher Ort voller grauenhafter Kreaturen.

Das schreibt Geschichte

Priboi Story erfreut mit einer völlig neuen Geschichte, die ein Jahr nach der Handlung von **STALKER: Shadow of Chernobyl** angesiedelt ist, vielen interessanten Missionen und Neuerungen. Die Handlung könnte durchaus als offizielles Add-on durchgehen. Zwar besuchen Sie nur die bekannten Orte, doch der schiere Umfang lässt Sie diesen Umstand schnell vergessen. Unbedingt spielen!

Andreas Bertits

Priboi Story

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 9 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	STALKER: Shadow of Chern.
WEBSITE	http://priboi-story.extra.hu
WERTUNG	Sehr gut



Ein grausiger Untoter hat Leutnant Priboi Slipchenko an der Straße aufgelauert und fällt nun über ihn her. Dieser setzt sich mit einer Pistole zur Wehr.

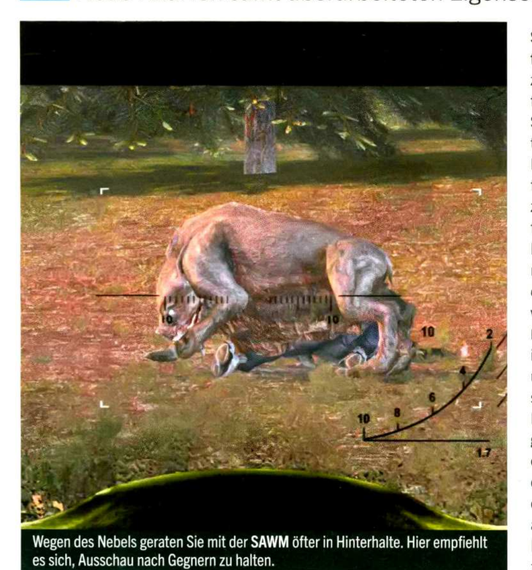


An dieser Stelle in der Mod **Priboi Story** haben sich Banditen in einem Lager verschanzt und greifen den Spieler an, der das Gelände erkunden will.

STALKER: Shadow of Chernobyl

Setz alle Nebel in Bewegung!

MOD Neue Knarren samt überarbeiteten Eigenschaften und frische Wettereffekte. Genial!



Wegen des Nebels geraten Sie mit der **SAWM** öfter in Hinterhalte. Hier empfiehlt es sich, Ausschau nach Gegnern zu halten.

Serilas' Advanced Warfare Modification ist auch unter der Abkürzung **SAWM** bekannt. Die Mod fügt neue Waffen (AK101, AK108, SG550PE, AK47) und Munitionstypen für die AK47 (7.63x39 mm PB und FMJ) sowie Piktogramme für diese frischen Wummen hinzu. Außerdem wurden alle Waffendaten in Bezug auf Schaden, Reichweite und Namen realitätsnah angepasst und der Zoom einiger Waffen korrigiert. So werden die Kämpfe zu einer größeren Herausforderung. Zudem ist das Fadenkreuz verkleinert und die Sprunghöhe minimal verstärkt sowie das Maximalgewicht Ihres Marschgepäcks auf 60 Kilogramm erhöht worden. Nun werden sicher viele Spieler jauchzen, denn nach Installation dieser Modifikation dürfen Sie mehr Items aufsammeln, bevor Sie zu einem Händler zurückmüssen, um sie zu verkaufen.

Wie wird das Wetter?

Klimawandel allerorten. Auch mit **SAWM** ändert sich das Wetter: Der Nebel ist dichter und die Nächte sind dunkler geworden. Dies führt dazu, dass es nicht mehr so einfach ist, Gegner schon aus der Ferne zu entdecken und unter Beschuss zu nehmen oder sie zu umgehen. Vielmehr können Sie jetzt öfter in einen Hinterhalt geraten! Vorsicht: Spielstände, die mit der modifizierten **STALKER**-Version angelegt wurden, lassen sich ohne die Mod nicht laden!

Marc Brehme/Andreas Bertits

Serilas' Advanced W.

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	STALKER: Shadow of Chern.
WEBSITE	www.stalker-game.com
WERTUNG	Sehr gut

STALKER: Shadow of Chernobyl

Nie wieder Realitätsverlust!

MOD Noch mehr Realitätsnähe will die **Invasion**-Modifikation bieten.

Die **Invasion**-Mod ändert weder die Geschichte von **STALKER: Shadow of Chernobyl** noch dessen Missionen, sondern nimmt zahlreiche spielerische Änderungen vor, die vordergründig ein realistischeres Spielerlebnis bieten sollen. So ist es nur logisch, dass verwundete Monster jetzt humpeln, realitätsnah bluten und starke Kreaturen dem Spieler auch kräftemäßig überlegen sind. Wenn Sie Kohldampf schieben, dürfen Sie die erlegten Viecher sogar verspeisen. Packen Sie aber vorher den Geigerzähler aus, denn Mutanten können verstrahlt sein.

Einstellungssache

Horror-Altmeister Hitchcock würde sich freuen: Krähen fliegen tiefer und lassen sich vom Himmel putzen. Die Mod bietet neben realistischeren Texturen für Monster, Nichtspieler-Charaktere, Waffen, Fahrzeuge und viel mehr Blut jetzt auch einen korrekten Sonnenlauf von Osten über Süden nach Westen, der dann schicke Sonnenaufgänge und Dämmerung auf den Monitor zaubert. Zudem gibt es nun prächtige Gewitter, bei denen es kräftig blitzt. Nichtspieler-Charaktere (NPCs) nehmen ihre Umwelt realitätsnäher wahr als bisher. Das bedeutet, sie hören gut, sehen aber bei Nacht endlich ebenso wenig wie Sie. Die Typen können bluten und sogar verbluten – und das will was heißen! Die umfangreichen Änderungen sind im Lies-mich-Dokument nachzulesen. *Andreas Bertits*

Invasion Mod	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	STALKER: Shadow of Ch.
WEBSITE	http://invasion-mod.eu
WERTUNG	Gut



Feindliche Stalker verwickeln den Spieler der **Invasion**-Mod an dieser brennenden Tonne in eine wilde Schießerei.



Dieser angreifende Mutant hat Sie erwischt. Gut so, denn deshalb können Sie nun die neuen Treffereffekte der **Invasion**-Mod bewundern.

Metro 2033

Starthilfe gefällig?

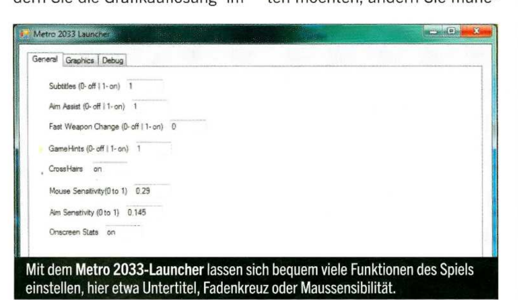
MOD Mit dem Launcher können Sie viele Einstellungen für **Metro 2033** ganz einfach vornehmen.

Der Launcher für **Metro 2033** erlaubt es Ihnen, viele Einstellungen im Actionspiel bequem vorzunehmen. Falls Sie beispielsweise die automatische Zielhilfe ausstellen möchten, können Sie das genauso bequem tun, wie die Sensitivität der Maus zu verändern und Fadenkreuze ein- oder auszuschalten. Ebenso kinderleicht verändern Sie die Grafikauflösung im Spiel sowie Spezialeffekte wie Tessellation, Depth of Field oder Field of View.

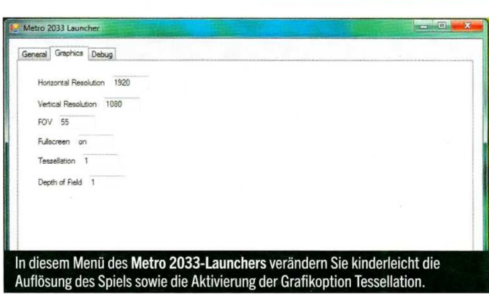
Einstellungssache

Spielen Sie gerne mit Untertiteln? Dann stellen Sie diese doch einfach über den **Metro 2033-Launcher** an. Auch wenn Sie ein harter Hund sind und auf Hilfestellungen im Spiel verzichten möchten, ändern Sie mühelos die entsprechende Option. All dies lässt sich schnell mit ein paar Klicks erledigen. Um die Änderungen auch ins Spiel zu übertragen, müssen Sie auf den „Find Metro"-Button klicken und die Config-Datei des Spiels im Steam/Userdata-Verzeichnis suchen und angeben. Verweisen Sie nicht auf die config-Datei, die sich im **Metro 2033**-Ordner befindet, denn diese wird von Steam nicht erkannt und Ihre Arbeit vorher war für die Katz. *Andreas Bertits*

Metro 2033-Launcher	
MODUS	–
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	–
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Metro 2033
WEBSITE	moddb.com/mods/metro-2033-launcher
WERTUNG	Gut



Mit dem **Metro 2033-Launcher** lassen sich bequem viele Funktionen des Spiels einstellen, hier etwa Untertitel, Fadenkreuz oder Maussensibilität.



In diesem Menü des **Metro 2033-Launchers** verändern Sie kinderleicht die Auflösung des Spiels sowie die Aktivierung der Grafikoption Tessellation.



Der nette Herr links bringt ihr Kopfgeldjäger-Geschäft mit gut bezahlten Auftragen zum Brummen. Dafür müssen Sie Bösewichter zur Strecke bringen.

Fallout: New Vegas

Verlier nicht den Kopf!



MOD In dieser nagelneuen Quest-Mod für **New Vegas** spielen Sie einen einsamen Kopfgeldjäger und kommen zu Ruhm, Ehre und viel Kohle – oder finden den Tod.

Sagt Ihnen Colt Seavers etwas? Falls ja, sind Sie vermutlich genauso ein alter Sack wie unser Chef Wolfgang Fischer. Kurz vor der (absolut unverdienten) Rente eben. Seavers war Kopfgeldjäger und damit der Star einer US-Fersehserie, die in Deutschland unter dem Titel **Ein Colt für alle Fälle** ausgestrahlt wurde. Und ja, wir, ähm ... der Wolfgang fand die Serie damals mächtig cool!

Mitgehangen, mitgefangen

Mindestens ebenso cool ist die erste Episode der Quest-Mod-Serie **New Vegas Bounties** ausgefallen. Auch hier spielen Sie einen Kopfgeldjäger und kümmern sich um böse Buben. Allerdings verhaften Sie im Gegensatz zur TV-Serie keine Kautionsflüchtlinge, sondern schalten die schlimmsten Gesetzlosen im Ödland aus.

Auf los geht's los

Um die Quest-Mod zu starten, suchen Sie den Saloon in Goodsprings auf und sammeln das Bewerbungsformular ein, das dort auf dem Tresen liegt. Zunächst müssen Sie Kontakt zur jungen, aufstrebenden Firma Randall & Associates suchen, die Sie als Kopfgeldjäger einstellt. Dann werden Sie dafür bezahlt, dass Sie in der Mojave-Wüste unter anderem Rogue Ranger, Räuber, Drogenschmuggler, Kannibalen und Revolverhelden finden und unschädlich machen. Aber Obacht! Die Mod hat einen hohen Schwierigkeitsgrad und ist für Charaktere ausgelegt, die mindestens Stufe 20 erreicht haben. Spieler, die sich auf andere Gebiete außer Kampf spezialisiert haben, sollten einen kampferprobten Begleiter mitnehmen, um erfolgreich zu sein. Denn alle Zielpersonen, hinter denen Sie her sind, haben die Stärke von Bossgegnern, einige umgeben sich sogar mit gut ausgebildeten Leibwächtern. Je weiter Sie vorankommen und je mehr Gegner Sie besiegen, desto schwieriger werden die nächsten.

Und ... Action!

Autor Someguy2000 bezeichnet **New Vegas Bounties** „im Grunde als Action-Mod, in der Gewalt und Respektlosigkeit an der Tagesordnung sind". Anstelle von kniffligen Puzzles oder „Sammle dies und jenes"-Aufgaben werden Sie hier mit gefährlichen Gegnern konfroniert. Stellen Sie sich darauf ein, in Bedrängnis und Hinterhalte gelockt zu werden sowie oft zahlenmäßig und waffentechnisch unterlegen zu sein. Die englisch vertonte Mod enthält 436 Zeilen eingesprochene Dialoge und soll voraussichtlich im Februar 2011 mit Teil 2 fortgesetzt werden. *Marc Brehme*

New Vegas Bounties 1

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 2–3 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Schwer
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Fallout: New Vegas
WEBSITE	www.newvegasnexus.com/downloads/file.php?id=37310
WERTUNG	Sehr gut



Ein guter Kopfgeldjäger ist auch im Nahkampf erfolgreich. Hier schwingen wir im Nahkampf gegen diese Gegnerin die Axt, zwei haben wir schon ausgeschaltet.



Haben Sie es mit Gegnergruppen zu tun, sollten Sie die Gruppe zunächst aus sicherer Entfernung dezimieren. Dafür eignet sich ein Scharfschützengewehr besonders gut.

Fallout: New Vegas

Eine Führung durch den Bunker



MOD Home, sweet home! Auf Ihre schicke, neue Vault werden alle neidisch sein. Wetten?

Diese **Fallout: New Vegas**-Modifikation fügt eine neue Vault für den Spieler hinzu. Sie finden den Unterschlupf in der Nähe des Spring Mountain Ranch State Park. Damit Sie sich auch wie der Kaiser von China fühlen, enthält die großzügige Vault natürlich mehrere, bereits eingerichtete Räumlichkeiten. Es stehen also schon Bücherregale, Wasserzerstäuber und ähnliche Staubfänger herum, ohne dass Sie vorher noch zu IKEA hetzen müssen. Und auch auf eine gut gefüllte Waffenkammer, eine schicke Küche, eine Art Gewächshaus sowie einen geräumigen Vorratsraum müssen Sie nicht verzichten.

Danke für den Fisch!

Wenn Sie nach dem Essen etwas entspannen möchten, parken Sie Ihren Pixelhintern einfach auf dem Flur und schauen den Fischen zu, die sich im riesigen Aquarium tummeln, das einen ganzen Raum einnimmt und riesige Bullaugen als Wände besitzt.

Türsteher

Der Eingang zu dieser neuen Vault befindet sich westlich des Ranch State Parks in Spring Mountain. Werfen Sie einen Blick auf die Karte, um die genaue Position zu lokalisieren. *Marc Brehme*



Undergrund Hideout	
MODUS	–
SPIELZEIT	–
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Fallout: New Vegas
WEBSITE	http://newvegasnexus.com/downloads/file.php?id=37884
WERTUNG	Sehr gut



Eine geräumige Küche mit Herd, Spüle, Kühlschrank und Getränken ist in der neuen Vault bereits vorhanden – nur kochen müssen Sie noch selbst.



Das Aquarium ist einfach genial. Es nimmt ein ganzes Zimmer ein und lässt sich durch die Bullaugen betrachten, die in den Wänden eingelassen sind.

Fallout 3

Dein neuer Reisebegleiter



MOD Die Reise-Mod von Ravenmodding eröffnet neue Möglichkeiten – auch mit anderen Mods.

Ravenmodding, die Macher der **Fallout: New Vegas**-Mod **Nevada Skies – Weather Effects**, haben auch schon für **Fallout 3** gemoddet und eine tolle Quest-Mod geschaffen. **Claw Peak** spielt in den Rocky Mountains und erzählt die Geschichte einer kleinen Gruppe von Menschen, die so gut wie keinen Kontakt mit anderen Überbleibseln der Zivilisation haben – also so ähnlich wie die Bundesregierung. Das Gebiet in der Mod ist neu und wird zusätzlich ins Spiel eingefügt, es verändert daher nichts am Original. **Claw Peak** orientiert sich an den alten **Fallout**-Teilen. Die Quests sind sehr dialoglastig, Sie müssen also gut aufpassen, was die Leute Ihnen erzählen. Ach so, Sie müssen erst einmal nach Claw Peak kommen? Dazu müssen Sie vorher die Mod **Global Travel System** (**GTS**) installieren. Dann können Sie mit einem **GTS**-Fahrzeug (das Motorrad befindet sich in Springvale) das Wasteland des Regierungsviertels Washington D.C. verlassen. Wählen Sie dazu „Take a Ride“ und öffnen Sie die Weltkarte in Ihrem Pipboy. Ziemlich weit im Westen befindet sich Claw Peak, wo Sie die neuen Aufgaben erwarten. *Marc Brehme*

Claw Peak/GTS	
MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	–
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Fallout 3
WEBSITE	www.ravenmodding.terminal47.net
WERTUNG	Sehr gut

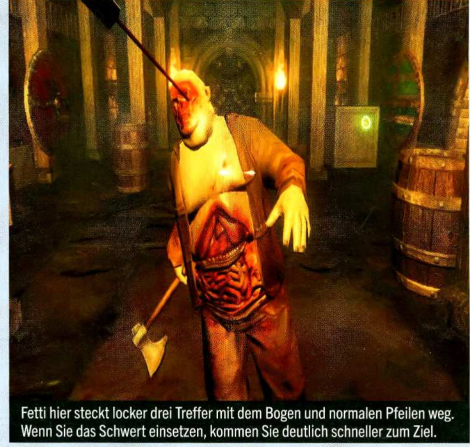


Die Mod **Claw Peak** fügt einen komplett neuen Teil zur Spielwelt von **Fallout 3** hinzu. Dort erwarten Sie neue Charaktere wie dieser hier und frische Aufgaben.



Mitunter geht es auch in Claw Peak recht ruppig zu. Fiese und gefährliche Monster bedürfen einfach auch besonders effektiver Waffen.


Diese Kameraperspektive haben die Modder leider abgeschafft. Das finden wir schade – das Bild hingegen supergeil! Deshalb zeigen wir es trotzdem.


Fetti hier steckt locker drei Treffer mit dem Bogen und normalen Pfeilen weg. Wenn Sie das Schwert einsetzen, kommen Sie deutlich schneller zum Ziel.

Doom 3

Ruin-Probe positiv!





MOD Dieses Mädel hat echt Feuer. Und einen Bogen, ein Schwert und eine Armbrust. Und reißt Horden von ekelhaften Monstern direkt aus der Hölle den Allerwertesten auf. Cool!

In der düsteren und gruseligen First-Person-Mod **Ruiner** für **Doom 3** treten Sie als weiblicher Charakter Gia Rivensin gegen Horden verdammter Kreaturen an. Um denen einzuheizen, stehen Ihnen nicht nur neue Waffen, sondern auch frische Fähigkeiten und Zaubersprüche zur Verfügung. Tolle Wummen wie ein Bogen, der verschiedene Pfeilarten spuckt, die umgebaute Armbrust Advocate, die sogar im Dauerfeuer Projektile verschießt, oder ein Schwebezauber, mit dem Sie etwa Kisten auf Gegner werfen können, sind mit von der Partie.

Dich kenn ich doch?

Als Gegner treten Ihnen leicht umgearbeitete Feinde des Hauptspiels entgegen, die sich perfekt ins neue Setting einfügen. Die Cacodemons fliegen als Malwraths durch die Gegend, der Cyberdemon macht als Baron of Hell einen auf Bossgegner, Imps schleudern als Implords immer noch Feuerbälle und die Hell Knights sind in einen blauen Schein gehüllt und decken Sie mit Plasmageschossen ein. Natürlich sind auch Zombies und Skelette mit von der Partie. Die Wahl der richtigen Waffe ist besonders wichtig. Leichte Gegner räumen Sie aus der Distanz am besten mit dem Bogen (Ruin Bow) aus dem Weg. Wenn die Feinde in Massen auftreten, sind Sie mit dem Schwert (Ruin Blade) natürlich effektiver. Heben Sie sich den Dauerfeuermodus der Armbrust wegen der wenigen Munition für die schweren Brocken wie die Bossgegner auf.

Hier spielt die Musik!

Der innovative Umbau des Originalspiels stammt von Atomic Armadillo Entertainment (u. a. **Doom 3: Z-Hunter** und **Quake 4: HardQore**. Die aktuelle Beta umfasst fünf Levels, enthält bereits alle Spielemente und ist voll spielbar. Der fantastische, rockig-düstere Soundtrack der Mod stammt von der Band Desecrative Phoneticism und kann gratis heruntergeladen werden. Die 15 Stücke prägen die Atmosphäre von **Ruiner** stark. Echt super! *Marc Brehme*

Ruiner

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	Ca. 1,5 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Doom 3
WEBSITE	www.ruiner.atomicarmadillo.com
WERTUNG	Herausragend



Im düsteren Waldabschnitt wartet unter anderem dieser Bossgegner auf Sie. Der Arch Demon beharkt Sie aus der Luft und am Boden mit Feuerbällen.


Ruiner spart nicht mit Splattereffekten. In der alten Kirche bekommen Sie es mit vielen Zombies zu tun, die Bekanntschaft mit Ihrem Schwert machen.

Doom 3

Manchmal kommen sie wieder



MOD Die Hommage an den id-Klassiker ist prächtig gelungen. Auf zur Monsterhatz!

Die **Doom 3**-Mod **Hexen: Edge of Chaos** lehnt sich an den Titel **Hexen** von id-Software und Raven Software aus dem Jahr 1995 an. Die Handlung spielt in der mittelalterlichen Welt, die schon aus dem indizierten **Hexen**-Vorgänger bekannt ist. Die Story dreht sich um die Brüder Paegus und Salius, die Söhne von Parias dem Kleriker aus dem originalen **Hexen**, die die Wraithverge missbrauchen. Das ist die heilige Waffe ihres Vaters und die mächtigste des gesamten Spiels, die eigentlich nur die Schuldigen richten sollte ...

Planet der Waffen

Ausgerüstet mit den abgedrehten Wummen des Originals, streifen Sie in der erhältlichen Demo zu Episode 1 als Kleriker durch düstere Levels, kabbeln sich mit verschiedensten Monstern und lösen kleinere Rätsel. Die Mod soll 2011 in drei Episoden veröffentlicht werden, wobei jede auf einer anderen Charakterklasse basiert. Teil 2 und 3 werden den Krieger beziehungsweise Zauberer in den Mittelpunkt der Handlung stellen. Mit **Edge of Chaos** erfährt das Flair des Originalspiels eine tolle Wiedergeburt. *Marc Brehme*

Hexen: Edge of Chaos

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	1-2 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Normal
SPRACHE	Englisch
VORAUSSETZUNGEN	Doom 3
WEBSITE	www.hexenmod.com
WERTUNG	Herausragend



Die gefährlichen doppelköpfigen Gegner sind bereits aus **Hexen** bekannt und lassen Ihnen keine Zeit, die schicke Levelarchitektur zu bewundern.



Die Levels bilden die düstere, mittelalterliche Welt glaubwürdig ab und schaffen so eine dichte und bedrohliche Atmosphäre. Hier greifen gleich drei Gegner an.

Stronghold

Immer feste auf die Feste



MOD Rache ist Blutwurst. Und süß. Rächen Sie Ihre Familie und legen Sie den Wolf um.

Unser Leser Rafael Nockmann hat eine neue Kampagne für **Stronghold** erstellt. **Pfad der Rache** enthält sechs Akte mit insgesamt elf Missionen. In der Hintergrundgeschichte geht es um einen Mann, der aus der Sklaverei geflohen ist und dessen Geschicke der Spieler leitet. Ursprünglich wollte der Flüchtling mit seiner Frau, seinem Sohn und seinen Eltern ein neues Leben anfangen. Allerdings hat er nicht mit seinem früheren „Besitzer" Wolf gerechnet, der den Exsklaven über Jahre hinweg verfolgt hat und schließlich aufspürt. Wolf greift das Dorf an, in dem der Held lebt, und tötet die Familie des Flüchtlings auf brutale Weise. Nur der namenlose Mann konnte fliehen. Nun baut er ein neues Dorf auf, um Einheiten anzuheuern und sich zu rächen. Sein Ziel ist es, Wolf zu finden und ihn ein für alle Mal zu erledigen. Nach vielen Schlachten und Belagerungen steht er schließlich seinem Gegner Wolf gegenüber ...

Die Qual der Wahl

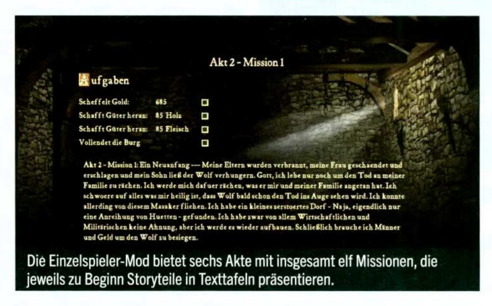
An einer Stelle des Spiels müssen Sie sich entscheiden, welchen Weg Sie einschlagen. Die Story verläuft dann anders, läuft am Ende der Kampagne aber wieder auf das gleiche Ende hinaus. *Marc Brehme*

Pfad der Rache

MODUS	Einzelspieler
SPIELZEIT	8-12 Stunden
SCHWIERIGKEITSGRAD	Variabel
SPRACHE	Deutsch
VORAUSSETZUNGEN	Stronghold
WEBSITE	www.fireflyworlds.com
WERTUNG	Gut



In der Fan-Kampagne **Pfad der Rache** müssen Sie viele Schlachten schlagen, bis Sie Ihrem Widersacher Wolf endlich gegenüberstehen.



Die Einzelspieler-Mod bietet sechs Akte mit insgesamt elf Missionen, die jeweils zu Beginn Storyteile in Texttafeln präsentieren.

LESERBRIEFE@pcaction.de

Der allmonatliche Leserzuschriftenwahnsinn: Von wegen „Es gibt keine dummen Fragen ..."

Kolumne von Jürgen Krauß

Oder: Warum es mit der Leichtigkeit des Seins schnell Essig ist, wenn Geld ins Spiel kommt.

Es ist nicht immer ganz einfach, in einer Umgebung zu arbeiten, in der sich grundsätzlich jeder für witzig hält. Auf die Frage, worüber ich denn die nächste Kolumne schreiben solle, bekam ich beispielsweise als Antwort von Regimentsführer Wolfgang nur ein halb gekichertes „Schreib doch über die unerträgliche Leichtigkeit des Seins". Sehr lustig, Wolfgang. Du bist von all unseren übergewichtigen Vorgesetzten, die mit Nachnamen Fischer heißen und mehr Haare am Rücken als auf dem Kopf haben, eindeutig der witzigste. Da bleibt mir eigentlich nur eine angemessene Antwort: „Klar, mach ich!". Tja, werter Leser, da müssen Sie jetzt leider durch.

Wie Sie sicher alle im Deutsch- und Chemieunterricht gelernt haben, hat die unerträgliche Leichtigkeit des Seins nichts mit Drogeneskapaden oder Heliumexperimenten zu tun. Das war freilich nur Spaß, natürlich wissen wir, dass Sie im Unterricht nicht viel mehr gelernt haben können, als sich beim Stiftekauen keine Bleivergiftung zuzuziehen – zumindest müssen wir das anhand der grammatikalisch (und oft auch inhaltlich) höchst kriminellen Leserzuschriften annehmen. Darum müssen Sie es uns vermutlich einfach glauben: Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins, der Einfachheit halber mit „Ulds" abgekürzt, ist jene metaphysische Unwohlheit, die einen Menschen in Anbetracht zu vieler Möglichkeiten und zu großer Entscheidungsfreiheit in einer „freien" Welt wie der unseren befällt. Die kann Ihnen beispielsweise im Kleinen widerfahren, wenn Sie am Kiosk mal wieder nicht wissen, ob Sie lieber zum Doppelkorn mit den 38 oder doch lieber zu den harmloseren Sechsämtertropfen mit nur 33 Umdrehungen greifen sollen, oder im Großen, wo sich die Ulds in körperlich schon fast spürbaren Schmerzen äußert, wie die, die einen angesichts der Weltwirtschaftskrise, der Ursula-von-der-Leyen-Gedächtnis-Internetsperre oder der Saturn-TV-Werbung mit Bill Kaulitz befallen.

Da wir nun geklärt hätten, was es mit der Ulds auf sich hat, können wir ja nun zum Hauptpunkt der Tagesordnung übergehen: Die unerträgliche Leichtigkeit des Seins im Multimediazeitalter und ihre destruktive Auswirkung auf Triple-A-Produkte der digitalen Unterhaltungsindustrie. Pfffffffffffffffffffff, als ob wir hier jetzt plötzlich intellektuell werden wollen würden. Tatsache ist aber, dass es der Branche mittlerweile oft an der Ulds fehlt: Wann immer ein **Mirror's Edge** sich nicht gut genug verkauft, um eine Fortsetzung zu ermöglichen, wann immer ein **Bulletstorm** es in der ursprünglich ersonnenen Form nicht nach Deutschland schaffen wird und wann immer ein **Duke Nukem Forever** doch schnell noch durchgepeitscht werden muss, immer dann ist nicht zu viel Entscheidungsfreiheit, sondern eher zu wenig davon das Problem. Klar, es steht ja auch das Geschäft steht im Vordergrund – und das nicht immer zum Wohl des Produkts. Schade eigentlich, aber so haben die Entwickler zumindest kein Problem mit der Ulds. Nur die Kunden haben die Wahl: Lieber **Herzlose Forsetzung 14: Jetzt wird's besonders schlimm** kaufen oder doch eher ein **Etwas Niedagewesenes 1**? Denken Sie mal drüber nach ...

Ihr sich für die wohl beknackteste Kolumne aller Zeiten entschuldigender
Jürgen Krauß





Und das geschah vergangenen Monat ...

Die Zeiten ändern sich

Ich möchte an die Zeit erinnern wo ihr noch lustige bildunterschrifften und den Schrott des Monats hattet damals als schwule noch als krank galten als man noch Neger sagen durfte als der Sklavenhandel noch in voller Blüte stand und wo man Frauen noch an den Arsch fassen konnte ohne als perverser dazustehen als man noch mit dem Dampfschiff reiste und in den Südstaaten Leute gelyncht hat und noch jemanden erschiessen konnte ohne als Amokläufer zu gelten als Iren sich noch gegenseitig umgebracht haben als Indien noch in englischer Hand war da war die Welt noch in Ordnung also kehrt zu euren wurzeln zurück

MORITZ

Aha, offensichtlich meinst du damit aber nicht die Zeit, in der Interpunktion, Grammatik und Rechtschreibung noch was zählten, oder?

Gut und günstig

Habe gerade mit Entsetzen festgestellt das meine Freundin bald B-Day hat. Dachte ihr hättet jetzt ne Supi Geschenk Idee, die ich schnell auftreiben kann. Sie ist Gerne und viel am Pc daher fragre ich euch. Eine gute und wenn es geht billige Idee für Strategie ist nett.

FELIX NIENTIEDT

Wir kennen auch eine Handvoll Mädels, die gerne und viel am PC sind – „HOT_Webcam-Chick19" zum Beispiel oder „xXxHornyBabexXx". Unsere (mittlerweile bewährte) Strategie bei denen: niemals die eigene Kreditkartennummer verwenden!

Einstellungssache

hey ihr vögel! wo is der hardwareteil aus dem heft hin? wurde der wegrationalisiert, weil ich mir bei 10 extra-seiten nen bruch beim heftkauf heben könnt?! schon ein bisschen lame, oder soll ich zum kauf der pcGamesHardware verleitet werden? und die kolumne vom schuster is mal nich so der reißer... etz kann ich des heft bald in der kirche lesen, weil ich kaum noch was zu lachen hab! was is bitte mit eurer „fickts

Redakteur am Pranger



Ich möchte Sie auf einige Fehler hinweisen, welche ich in der neusten Ausgabe der PC ACTION gefunden habe. 1. Bei eurem Guide auf Seite 7 gibt es zweimal die Absturzsstelle 2/3. Die Absturzstelle 1/3 kommt niemals vor. 2. Ebenfalls beim Guide auf Seite 8 gibt es zweimal den Zahltag 1/3. Der Zahltag 2/3 kommt niemals vor. 3. In der Zeitschrift auf Seite 18 im Kasten 2 ***The Witcher 2: Assasins of Kings*** *steht „US-Brüger" anstatt „Bürger". 4. […] auf Seite 72 bei den Kurzinformationen steht Hersteller: Ubisof anstatt Ubisoft.*

CHRISTIAN GASSER

Eigentlich wollten wir ja mal wieder den Layout-Bienert am Pranger parken, weil er nun schon zum wiederholten Male am Heftrücken gemurkst hat – aber der bekam sein Fett bereits auf Seite 101 weg. Deshalb – und weil Leser Christian gleich so viele kleine Fehlerchen auf einmal gefunden hat – bezichtigen wir dieses Mal ausnahmsweise das Lektorat des Fehlverhaltens. Weil aber der Pranger nicht für derart viele Menschen ausgelegt ist, stellen wir stellvertretend einfach den Ex-Kollegen und jetzt freien Lektor Alexander Frank ans Brettchen – der fühlt sich da ja auch irgendwie zu Hause …

eich alle, wir ziehen unser ding durch"-einstellung passiert? keine lustigen bildunterschriften mehr, zockerweibchen des monats weg, leserbriefe nach hinten verschoben usw. reißt's euch mal zam und geht wieder steil! und mein vorschlag, ob ihr den nach der mail noch beachtet, für die sprechblase hinten im heft: „verdammte, nur weil unter der gürtellinie kein würstchen ist..." wegen zu viel faulheit und weil am handy getippt, wird in dieser mail bewusst auf rechtschreibung und grammatik verzichtet ;-)

SEBASTIAN H.

Die „fickts eich alle, wir ziehen unser ding durch"-Einstellung heben wir uns für ganz besondere Leser auf. Leser, die sich als würdig erweisen. Leser, wie du einer bist. Also, dann weißt du ja, was du zu tun hast.

Liegt's an mir?

Bin ich so unfähig weil ich vom Wurstrübentrecker gefallen bin oder warum ist ***HAWX 2*** *irgendwie wirklich ziemlich schwer.*

SEBASTIAN HAGE

Falls du auch nur irgendwas mit dem „Sebastian H." aus dem vorangegangenen Brief zu tun hast, gilt für dich die gleiche Antwort wie für ihn. Falls nicht: Wahrscheinlich bist du tatsächlich einfach nur unfähig.

Stör-Sender

Entschuldigen Sie bitte, dass ich eventuell störe, aber ich habe da ein Problem mit dem „Gewinnspiel" von ***Runes of Magic*** *und so im neuen Heft! []*

MARIUS SCHRÖDER

Ja, du störst in der Tat. Eigentlich wollten wir gerade unser Mittagsschläfchen halten!

Bedenkwürdig

*Mein Bruder und ich haben beide Spiele gekauft, die wir online spielen bzw aktivieren wollen. Eines davon benötigt Steam zur Installation (****Mafia II****), das andere,* ***Two Worlds II****, hat einen umfangreichen Online-Modus, der das Spiel für mich erst attraktiv gemacht hat. Nun hat allerdings unser Vater Bedenken gemeldet, und uns verboten, die Spiele zu spielen/aktivieren. Aus diesem Grund würden wir uns freuen, wenn Sie uns einmal über die Sicherheit von solchen Servern wie den Steamservern oder speziellen Spielen, wie zB* ***Two Worlds II*** *oder* ***Call Of Duty****, informieren könnten, und auch darüber ob es bereits Probleme mit solchen Servern/Angeboten gab, wie zB Virenverseuchungen des Computers oder Abschalten der Server aus irgendwelchen Gründen, wobei das Spiel nicht einmal mehr installiert werden kann. Und wie sieht es mit den Lizenz-Bedingungen und den unangekündigten Updates bzw unerklärten/unbekannten Software-Downloads über Steam-Games aus?*

TIMM UND JAN KÜHNEL

Da ihr einen Ab-18-Titel wie Call of Duty spielen wollt, gehen wir mal davon aus, dass ihr zwei Süßen bereits volljährig seid. Und für zwei volljährige Jungs, die noch zu Hause wohnen und Papa zum Spielen um Erlaubnis fragen müssen, gibt es nur eine Antwort: Haha, you suck!

Bin laden

Hi ihr lieben, heute mal ne frage ganz anderer art: ich wollte mir gerade über den ea-store einen key für ***bc2 vietnam*** *kaufen. Nu steht da: „In Übereinstimmung mit dem deutschen Jugendschutzgesetz steht dieser Titel nur zwischen 23:00 Uhr und 06:00 Uhr zum Kauf zur Verfügung. In der Zeit von 06:00 Uhr bis 23:00 Uhr kannst du dieses Produkt deinem Warenkorb nicht hinzufügen" Sind die blöd?!?!?! --- leute, ich will das spiel JETZT GLEICH zocken und nicht auf heute nacht warten! Es muss doch ne möglichkeit geben, die 13 euro jetzt schon für diesen key loszuwerden oder?!?!*

ROMAN KALLWEIT

Scheint so, als wären die neuen Runterladenschlussgesetze bereits in Kraft …

Wo guckst du?

Hallo zusammen an die Redaktion, ich hab eine Kritik, eine Anregung und eine Frage an euch: Ich vermisse in der Pc Action die lustigen und doch von Wissen geprägten Videos! […]

FELIX BECKER

Kein Wunder, die findest du ja auch nicht in der PC ACTION, sondern auf der beiliegenden DVD!

Nachtschwärmer

Hab spontan entschlossen, euch jetz um kurz vor 2 Nachts noch ne Email zu schreiben :D Und da ich ne Frau bin und dafür sorgen muss, dass die typischen Klischees erfüllt werden, kann dies leider keine „Ein-Satz-Email" werden […]

BIANCA GÖTZ

Da du eine Frau bist, gehen wir einfach mal frech davon aus: Eine Dreisatz-E-Mail kann es auch nicht werden.

Lesen bildet!

Welche Singleplayerkampange findet ihr besser ? Die von ***Black Ops*** *oder* ***Modern Warfare 2*** *? Bitte beantwortet mir diese ehrlich und wahrheitsgemäß ! P.S. Wehe ihr Erzählt mir ich soll mir die Prozentwertung ansehen oder so ne Scheiße !!!*

MORITZ

E-MAIL
leserbriefe@pcaction.de

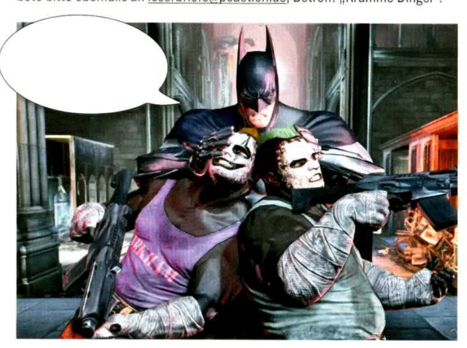
POSTADRESSE
Computec Media AG
Redaktion PC ACTION/Leserbriefe
Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth

Polygonpromis in den Mund gelegt …

So ist das mit Sachen, die toll funktionieren: Sie kommen wieder. Na ja, Sachen, die toll funktionieren, und unser „Polygonpromis in den Mund gelegt …"-Gewinnspielchen. An Einsendungen mangelte es nicht, doch war ein Großteil davon ähnlich lustig wie ein Polka-Abend mit dem Rollstuhl-Club „Krumme Speiche" e.V.! Immerhin hat einer von Ihnen einen druckbaren Spruch zusammengestöpselt, bei dem wir uns nicht sofort die Augen verätzen wollten. Glückwunsch, ANDREAS THURM! Und nein, er hat nicht nur gewonnen, weil er in der Österreicher Straße wohnt oder aus Sachsen kommt, die anderen waren einfach zu unlustig. Der Gewinner-Satz:



Jetzt sind Sie dran. Wer uns für die folgende Sprechblase das witzigste Zitat an leserbriefe@pcaction.de (Betreff: „Ich bin viel mehr lustig als wie ihr!") schickt, gewinnt einen Überraschungsspielepreis – leider ohne Shirt, denn das letzte ging an Andreas. Rechts-, Links-, Mittel- und Atemwege sind wie immer ausgeschlossen. Also los! Und weil es immer wieder ein paar Nasen gibt, die es vergessen: Wer seine Adresse nicht angibt, kann auch nichts gewinnen! Keine Sorge, wir geben Ihre Daten auch nicht weiter – außer gegen viel Geld. Angebote bitte ebenfalls an leserbriefe@pcaction.de, Betreff: „Krumme Dinger".



Und was, wenn wir dir erzählen, dass du dir die Tests durchlesen sollst? Das würde dir wahrscheinlich auch nicht gefallen, gefühlt sind Texte nicht so dein Ding …

Vereinzelte Aussetzer

*Hallo Gast Visa Europe, Ihre Kreditkarte wurde ausgesetzt, weil wir ein Problem festgestellt, auf Ihrem Konto. Wir haben zu bestimmen, dass jemand Ihre Karte ohne Ihre Erlaubnis verwendet haben. Für Ihren Schutz haben wir Ihre Kreditkarte aufgehangen. Um diese Suspension aufzuheben Klicken **Sie hier** und folgen Sie den Staat zur Aktualisierung der Informationen in Ihrer Kreditkarte.*

KUNDEN-SUPPORT-SERVICE

Danke, ich möchte diesen Teppich nicht kaufen. Gute Reise!



Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA AG
Verleger: Jürg Marquard

Verlag Computec Media AG
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
E-Mail: leserbriefe@pcaction.de
Internet: www.pcaction.de
Telefon: +49 911 2872-100, Telefax: +49 911 2872-200

COMPUTEC MEDIA

Vorstand Albrecht Hengstenberg (Vorsitzender), Rainer Rosenbusch

Chefredakteurin Petra Fröhlich
Redaktionsleiter Thorsten Küchler
Stellv. Redaktionsleiter Wolfgang Fischer (V.i.S.d.P.)
verantwortlich für den redaktionellen Inhalt (Adresse siehe Verlagsanschrift)
Redaktion Marc Brehme, Jürgen Krauß, Patrick Schmid, Christoph Schuster
Mitarbeiter dieser Ausgabe Andreas Bertits, Harald Fränkel, Robert Horn, Sascha Lohmüller, Patrick Neef, Toni Opl, Christian Schlütter, Felix Schütz, Sebastian Stange, Sebastian Weber, Stefan Weiß
Redaktion (Videos) Stefanie Schetter, Dominik Schmitt
Trainee Daniel Rückleben
Redaktionsassistenz Yves Nawroth
Redaktion Hardware Daniel Möllendorf, Frank Stöwer
Lektorat Margit Koch-Weiß (Ltg.), Claudia Brose, Birgit Bauer, Esther Marsch, Natalja Schmidt
Layout Sebastian Bienert (Ltg.), Silke Engler, Philipp Heide, Anne-Marie Kandler
Bildredaktion Albert Kraus (Ltg.), Tobias Zellerhoff
Titelgestaltung Sebastian Bienert
DVD Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Daniel Kunoth, Michael Schraut, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer

Verlagsleiter Hans Ippisch
Vertriebskoordination Sabine Eckl-Thurl
Marketing Jeanette Haag, Christina Seifferth
Produktion Martin Closmann, Jörg Gleichmar

www.pcaction.de
Chefredakteur Online Florian Stangl
Entwicklung Markus Wollny (Ltg.), Falk Jeromin, Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert
Webdesign Tony von Biedenfeld

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth
Anzeigenleiter Gunnar Obermeier
verantwortlich für den Anzeigenteil. Adresse siehe Verlagsanschrift
Anzeigenberatung Print René Behme: Tel.: +49 911 2872-152; rene.behme@computec.de
Peter Elstner: Tel.: +49 911 2872-252; peter.elstner@computec.de
Gregor Hansen: Tel: +49 221 2716-257; gregor.hansen@computec.de
Wolfgang Menne: Tel.: +49 911 2872-144; wolfgang.menne@computec.de
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Anzeigenberatung Online: freeXmedia GmbH
Deelbögenkamp 4c, 22297 Hamburg
Telefon: +49 40 51306-650; Fax. +49 40 51306-960
Email: werbung@freexmedia.de
Anzeigendisposition: anzeigen@computec.de
Datenübertragung via E-Mail: anzeigen@computec.de
Es gelten die Mediadaten Nr. 24 vom 01.01.2011

AWA ACTA PC ACTION wird in den AWA- und ACTA-Studien geführt. Ermittelte Reichweite 2010: 417.000 Leser

Abonnement – http://abo.pcaction.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Direct GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen ist Ihr Computec-Team unter:
Deutschland
E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 01805-7005801*
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (€ 0,14/Min. aus dem dt. Festnetz, max. € 0,42/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Österreich, Schweiz und weitere Länder
E-Mail: computec@dpv.de
Tel: +49-1805-8610004
Fax: +49-1805-8618002
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 63,00
Österreich: € 71,00
Schweiz und Rest der Welt: € 75,00

ISSN/Vertriebskennzeichen 0946-6290/B 50027
Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg

Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Network GmbH, Postfach 570 412, 22773 Hamburg, Internet: www.dpv-network.de
Druck: RR Donnelley Europe, ul. Obroncow Modlina 11, 30-733 Krakau, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.



Marquard Media
Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES HARDWARE, PC ACTION, N-ZONE, GAMES AND MORE, KIDS ZONE, BUFFED, GAMES AKTUELL, PLAY³, COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE.
Internationale Zeitschriften: Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, OLIVIA, HOT.
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, FITT MAMA, JOY CELEBRITY, PLAYBOY, CKM, DESIGN ROOM.

DU WILLST ES DOCH AUCH!

Aktuelle Hammerspiele und coole Hardware für null Komma nix. Wer jetzt für PC ACTION einen Leser wirbt, kassiert eine tolle Prämie als kostenloses Dankeschön! Zugreifen!

Wireless Controller for Windows (PC/Xbox)

Zuzahlung bei dieser Prämie nur € 10,-.
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.

IHRE VORTEILE:

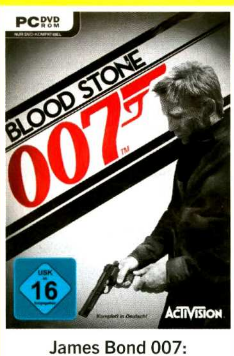
- Fette Prämie
- Lieferung frei Haus
- Günstiger als am Kiosk
- Pünktlich und aktuell
- Bei Bankeinzug zwei Ausgaben gratis!



Controller for Windows (PC/Xbox)

Ohne Zuzahlung.
Lieferbar, solange der Vorrat reicht.

JETZT LESER WERBEN & DICKE PRÄMIE KASSIEREN!



James Bond 007: Blood Stone (PC)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Fallout: New Vegas (PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Call of Duty: Black Ops (PC) USK 18
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Need for Speed: Hot Pursuit (PC)
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Medusa NX Gaming Headset
Lieferbar, solange der Vorrat reicht



Roccat Arvo Gaming Keyboard
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

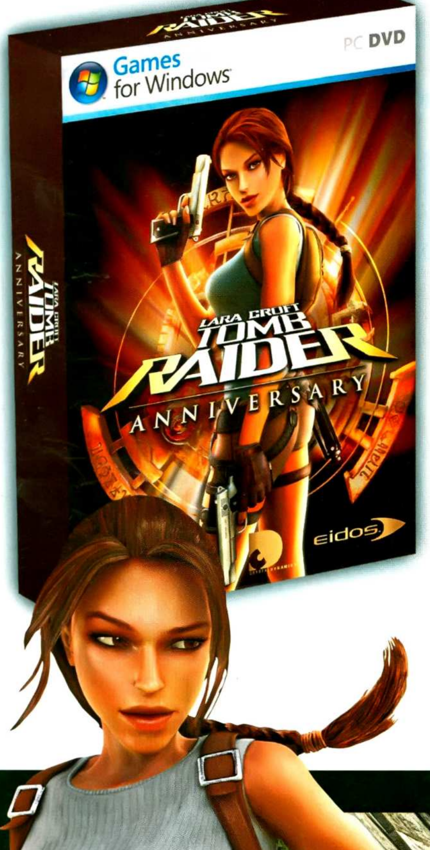


Roccat Kone Gaming Mouse
Lieferbar, solange der Vorrat reicht

Bequem und schnell online unter shop.pcaction.de abonnieren und eine Prämie aussuchen!

VOLLVERSION auf DVD

Tomb Raider: Anniversary



Fakten zum Spiel im Überblick:

- Fesselnde Story um die Jagd auf ein mystisches Artefakt vor stimmungsvollen Kulissen, die aus dem ersten **Tomb Raider**-Spiel bekannt sind
- Beeindruckendes und intelligentes Leveldesign – darunter peruanische Tempel, verlassene Grabanlagen und diverse Labyrinthe voller Gegner, Monster und gefährlicher Fallen
- Fordernde Kämpfe mit Level-Endgegnern wie dem berühmten T-Rex
- Präzise und einfache Steuerung
- Hervorragend animierte Kletter- und Kampfeinlagen
- Knackige Schalter- und Verschiebe-Rätsel
- Achtung: Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf den aktuellen Stand gepatcht. Patches aus dem Internet sind mit dem Spiel nicht kompatibel!

14 Jahre ist es nun her, dass sich die inzwischen weltberühmte Archäologin Lara Croft erstmals durch antike Ruinen hangelte. Seither haben die Schöpfer der **Tomb Raider**-Reihe die zur Kultfigur avancierte Dame sieben Abenteuer durchleben lassen. Nun geht es mit **Tomb Raider: Anniversary** zu den Wurzeln zurück, denn hierbei handelt es sich um ein Remake des ersten Spiels.

Alte Lara, neues Outfit

Kenner der Reihe, die seit 1996 dabei sind, haben bereits zu Beginn ein erstes Déjà-vu-Erlebnis. Sie begeben sich in den verlassenen Tempel in Peru, in dem die Schatzsuche startete, und erkennen den vereisten Gang in die Tiefe wieder. Die Entwickler haben markante Orte wieder aufgegriffen. Dank deutlich besserer Technik kommen diese Levels, besonders größere Räume, sehr beeindruckend auf den Bildschirm. Auch die spannende Geschichte orientiert sich am Urspiel.

Technisch einwandfrei

Trotzdem handelt es sich nicht um eine simple 1:1-Kopie. Die Grafik ist den Entwicklern prima gelungen; ebenso die Steuerung. Ganz gleich, ob man Lara mit der Tastatur oder mit dem Gamepad durch die Levels lenkt: Es macht immer wieder sehr viel Spaß.



In den verschiedenen Tempeln warten immer wieder gefährliche Fallen auf Lara. Hier ist gutes Timing gefragt.

So spielt sich Tomb Raider: Anniversary

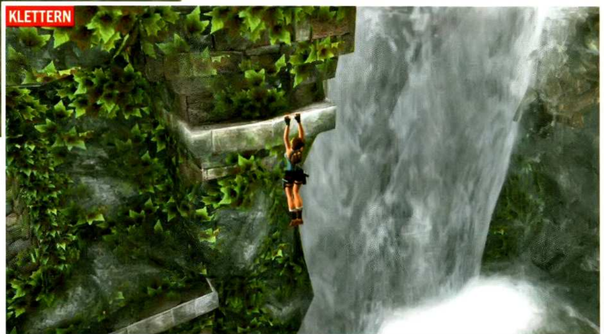
Während ihres Abenteuers begegnet Lara zahlreichen Gegnern und Gefahren. Wir stellen Ihnen die drei Hauptelemente von **Tomb Raider: Anniversary** vor, damit Sie bereits vorab einen kleinen Einblick erhalten, worauf Sie sich während Ihrer spannenden Reise mit Lara Croft gefasst machen dürfen.

SCHIESSEN

▲ In den finsteren Tempeln und dichten Dschungeln lauern zahlreiche Gegner auf Lara. Dank ihrer Waffen und eines neuen Zeitlupen-Ausweichmanövers kann sie sich die Gegner aber gekonnt vom Hals halten – und sieht dabei auch noch verdammt gut aus!



▲ Selbstverständlich findet Lara die wertvollen Schätze nicht nicht einfach so auf der Straße. Sie muss zunächst zahlreiche verschlossene Türen und schwere Rätsel knacken, was meistens gar nicht so einfach ist, wie es sich anhört.



► Lara war schon immer eine Sportskanone und auch in **Tomb Raider: Anniversary** muss sie ihre Kletter- und Sprungfähigkeiten an allen Ecken und Enden unter Beweis stellen, um die Schätze zu erreichen.

Systemanforderungen

› Unsere Vollversion **Tomb Raider: Anniversary** läuft selbst auf älteren Systemen mit einem Hauptprozessor mit mindestens 1 GHz (eine Einkern-CPU reicht aus), 256 MByte RAM (512 MByte bei Windows Vista/Windows 7), 4 GByte freiem Speicherplatz auf der Festplatte und einer Direct-X-9.0c-kompatiblen Grafikkarte ab Nvidia Geforce 3 GTS/ Ati Radeon 7500 ruckelfrei.

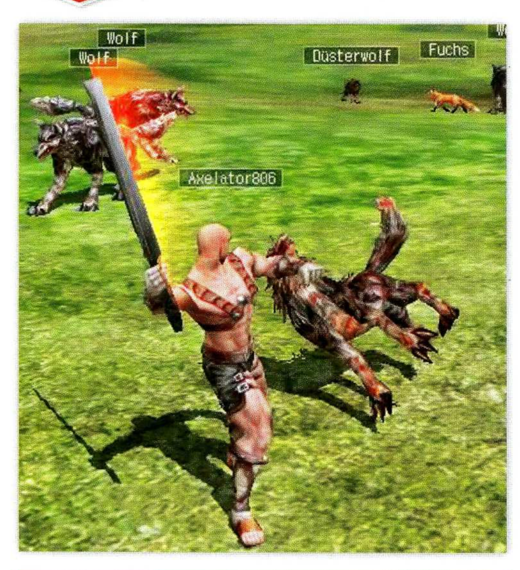
› Achtung: Die uns von den Herstellern zur Verfügung gestellten Vollversionen sind in der Regel auf den aktuellen Stand gepatcht. Patches aus dem Internet sind mit dem Spiel nicht kompatibel.



Der T-Rex ist Lara-Fans bereits aus dem ersten Teil bekannt. Hier müssen Sie dem Monster per Tastendruck ausweichen.

CLIENT auf DVD

Last Chaos



Das bringt der neue Patch (seit 21. Dezember online):

> Neuer „Mehrzweck"-NPC: Lilith

Lilith besitzt drei Entwicklungsstufen und übernimmt je nach Stufe eine andere Funktion. Stufe 1: kleine Fledermaus (Pet); Stufe 2: große Fledermaus (Mount); Stufe 3: „Fledermaus-Frau" (Begleiterin)

> Neues Monster-Söldner-System:

Monster können jetzt als Söldner für den Spieler fungieren und diesen bis zu 24 Stunden lang bei Quests und Kämpfen mit NPC-Gegnern unterstützen.

> Neuer Dungeon in Strayana:

In Strayana gibt es jetzt ein weitläufiges Tal, das aus insgesamt drei Gebieten besteht. Dort trifft der Spieler auf vielfältige neue Gegner.



DIE WICHTIGSTEN FEATURES IM ÜBERBLICK:

- Kostenloses Online-Action-Spiel in einer Fantasy-Welt
- Individuelle Charakter-Entwicklung mit sechs Charakterklassen
- Privates Instanzensystem
- Einzigartiges Herstellungs- und Handelssystem für Items
- Umfangreiche Gilden-Unterstützung
- Pet-System (ein Haustier begleitet den Spieler)

MOTIVIERENDE ONLINE-MECHANISMEN:

- Gewaltige Schlachtfelder für mitreißende PvPvE-Schlachten (gleichzeitige Kämpfe gegen computergesteuerte Gegner und andere Spieler)
- E.R.A.S.: Exciting Range of Aggressive Battle System (ermöglicht es, mehrere Gegner innerhalb der eigenen Reichweite zu treffen und auszuschalten)
- Actiongeladene Spielerfahrung mit dem privaten Instanzensystem





MINIMALE SYSTEM-VORAUSSETZUNGEN:

- CPU: 1 GHz Intel Pentium III oder vergleichbar
- Arbeitsspeicher: 512 MB
- Grafik: Geforce 2 MX/Radeon 7500 (oder vergleichbar)
- Sound: Direct-X-9.0c-kompatible Soundkarte
- Freier Festplattenspeicherplatz: 700 MB
- Betriebssystem: Windows Vista/XP/2000
- Internetanschluss: DSL empfohlen



02/2011, AUSGABE 36 € 6,99
Wissen, was gespielt wird
PC Games MMORE
WORLD OF WARCRAFT
Endlich: Wir zocken bis(s) zum Worgengrauen!
CATACLYSM
Unverzichtbare Beilage zum Twinken:
LEVELPOSTER
Die besten Routen, um auf 85 zu leveln!
RÜCKSEITE: Azeroth-Weltkarte, Teil 1 für alle, die Heft 11/10 verpasst haben
SCHNELLER FIT FÜR CATACLYSM-RAIDS Teil 2
Die beste Ausrüstung aus heroischen Instanzen für alle Klassen: Wir bereiten Sie optimal auf Raidbosse wie Nefarian und Cho'gall vor – inklusive Raid-tauglicher Klassenguides!
Im Heft: Alle ARCHÄOLOGIE-EPIXXE auf Seite 31
Effektiver Ruf farmen
Die neuen Cataclysm-Fraktionen locken mit epischer Ausrüstung und geilen Verzauberungen. Wir geben wertvolle Tipps, wie Sie in Rekordzeit Ihren Ruf steigern!
HEROISCHE INSTANZGUIDES:
Schwarzfelshöhlen & Burg Schattenfang
Alle Bosse, alle Tricks, alle Kniffe: Mit unseren detaillierten heroischen Instanzguides besiegen Sie selbst die schwersten Bosse problemlos im ersten Anlauf.
Die gute alte Zeit? NEUE SERIE
Raids und Instanzen waren zu Classic-Zeiten besser? Denkste! Wir klären auf, wie nervig WoW damals war.
Ist Ihr DSL schnell genug?
Ohne Internet kein WoW: Wir verraten, worauf Sie bei Ihrer DSL-Leitung achten müssen.
Das perfekte Grid
Auf 10 Seiten: So stellen Sie die Raidanzeige optimal auf Ihre Bedürfnisse und Spielweise ein.
Pets in Cataclysm
Nachwuchs im WoW-Streichelzoo! Holen Sie sich mit unserem Guide die besten neuen Pets!
4 197300 306997 02

HEFTVORSCHAU

Darauf dürfen Sie sich in der nächsten Ausgabe der PC ACTION freuen.

TEST



Dead Space 2
Leider hat uns die Testversion zum Grusel-Shooter nicht rechtzeitig erreicht, daher gibt's den Test in der kommenden PCA.

VORSCHAU



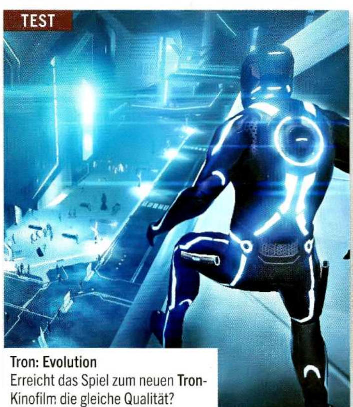
Tomb Raider
Die Wiedergeburt einer Legende: Crystal Dynamics wagt mit einer jugendlichen Lara den Serien-Neustart.

VORSCHAU



Mass Effect 3
Die Weltraum-Baller-Saga ist zurück – und diesmal wollen fiese Aliens die Erde zerstören.

TEST



Tron: Evolution
Erreicht das Spiel zum neuen **Tron**-Kinofilm die gleiche Qualität?

TEST



Darkspore
In diesem ungewöhnlichen Action-Rollenspiel trifft **Torchlight Pokémon**.

PC ACTION 03/11

Ab Mittwoch, 9. Februar im Handel!

VORSCHAU



Homefront
Wir haben die ersten Stunden des Einzelspielermodus ausführlich angespielt.

TEST



Test Drive Unlimited 2
Nächste Ausgabe klappt's endlich mit dem Test. Versprochen!

